



12 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!

WIP3OUT, FINAL FANTASY VIII, F1 '99, 40 WINKS, POINT BLANK 2, MI



16 OLDAL
EXTRA!

Cheat kódok!
Végigjátszás!
Tippek!
Épül az erővonal!

Hivatalos Magyar

PlayStation[®] Magazin 04

1990.-

EXKLUZÍV ÉS JÁTSZHATÓ DEMO

WIP3OUT

Készülj életed legnagyobb utazására!

LARA VISSZATÉRT!

TOMB RAIDER IV

Egy halom info arról, hogy miért lesz a *The Last Revelation*
Lara legnagyobb kalandja. PLUSZ: *Fighting Force 2*

PLUSZ:

HAMAROSAN A BOLTOKBAN!

Quake II, *Metal Gear: SM*, *FFVIII*... Télen már játszatsz velük!

SZEX, DROG ÉS GTA

A vérbeli gengszter visszatér és elvetemültebb, mint valaha! *GTA2* elemzés!

MEGDÖBBENTŐ RÉSZLETEK:

A PlayStation 2 rendkívüli képességei!

STAR WARS INFO!

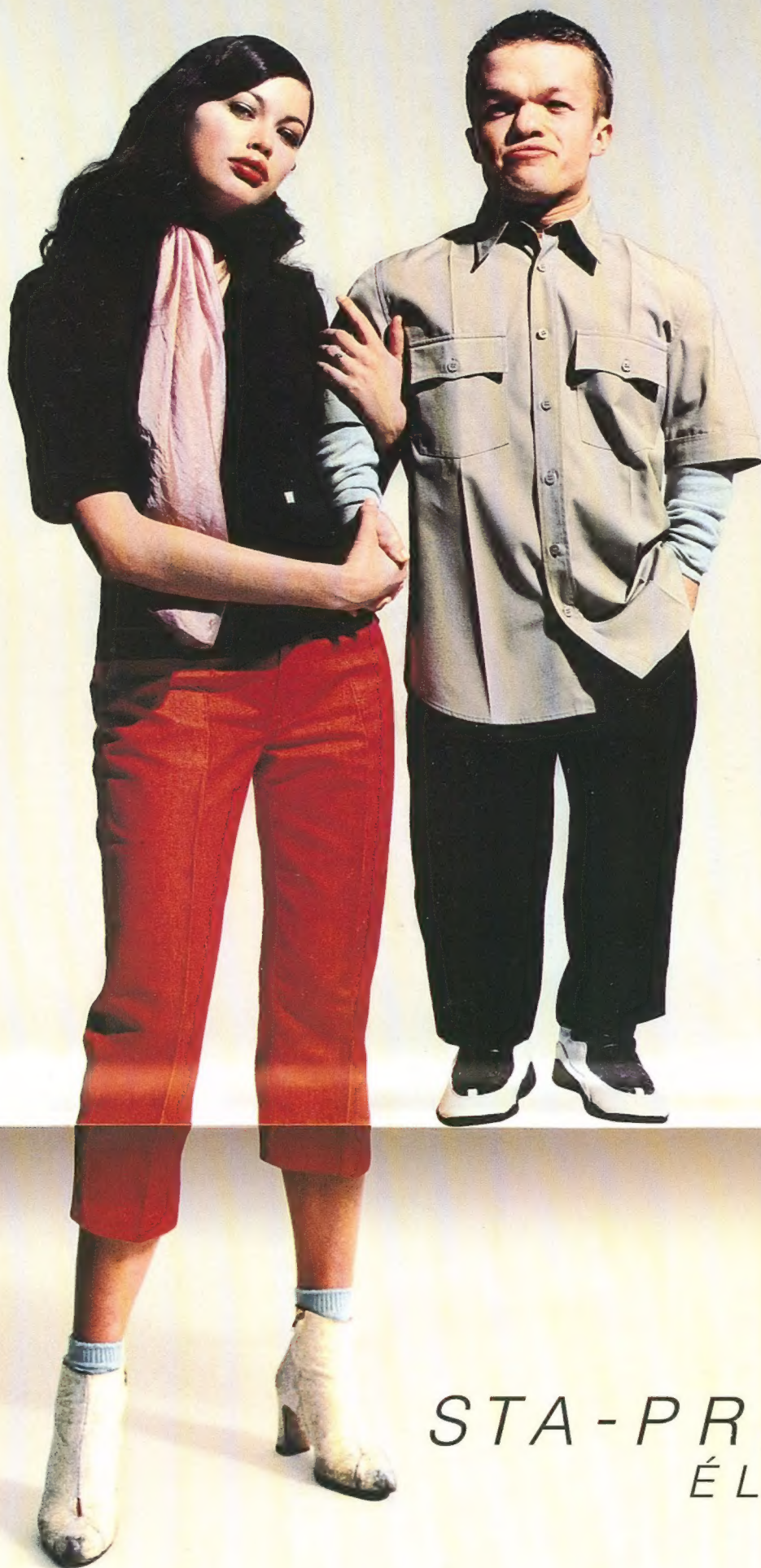
"EGÉSZEN ODAVOLTAM..."

George Lucas nyilatkozik, miért
éppen a PlayStation 2 lesz a
megfelelő gép a *Star Wars:*
Episode II játékhoz!



5 998194 1750045

DRIVER: TIPPEK MIND A 44 KÜLDETÉSHEZ • BUTIK • FIFA 2000 • QUAKE II



STA-PREST®
ÉLBŐL



Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Néhány rémhírterjesztő már azon aggódott, hogy a PS2 közelgő megjelenése miatt csökkenni fog a PSX-re fejlesztett programok száma. Vess egy pillantást CD mellékletünk tartalomjegyzékére! Kell ennél ékeesebben szóló cáfolat?

WIP3OUT **Játszható**

Lebegő rakéta-járgányok kíméletlen versenye a nem túl távoli jövőben. Lődd ki magad!

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING **Játszható**

Hegyen völgyön hajtás pajtás!

UM JAMMER LAMMY **Játszható**

Adj egy pofont a kakofóniának! Kettesben is nyúlheted a virtuális hangszert.

POINT BLANK 2 **Játszható**

Fénypisztollyal jobb, mint a búcsuba'. Ravasz híján ravaszkodhatsz, ha gombbal játszod...

R/C STUNT COPTER **Játszható**

Hélikopter-vezetői tanfolyam. Felszállási engedély megadva.

LEGO RACERS **Játszható**

Sima utak bütökös téglákból.

FINAL FANTASY VIII **Videó**

Szerepjáték ingyenecnek. Egyelőre mutatóba.

F1 '99 **Videó**

És felbőgnek a motorok. Meg mi is, mert már játszanánk...

MISSION: IMPOSSIBLE **Videó**

Nem is olyan lehetetlen. És jobban fest, mint Nintendo-n.

40 WINKS **Videó**

Egyszerre ketten vagy, nyolc alakban. Édes álom?

LMA MANAGER **Videó**

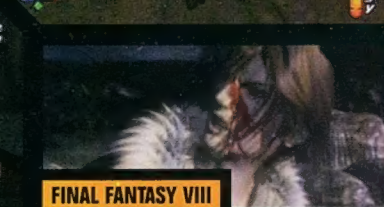
Másfajta gyepek mestere. Nagyon kaszál.

THIS IS FOOTBALL **Videó**

Lesre futottál? Megnézheted magad. Labdaközelből.



RÉSZLETEK A 103. OLDALON



Zajlik az Élet,
Tisztelt Olvasó!
Erjed a must,
pezsdül a világ,
gyűlik a termés.
Londonban
megtartották az

évente szokásos elektronikus játékesztivált. Tőlünk is elmentek ketten, bezsebelték a magyar PSM sikeréért kijáró dícséretet az angol kiadótól, drágának találták a *Darth Maul* álcacot, rongyosra játszották magukat, kicsit megcsappantották az angol nemzeti sörtartalékot, rengeteg élménnyel és egy kis darthmaulos kulcstartóval tértek haza. Az élményeket megosztották velünk.

A Tokiói Játékiállításon nem tudtuk személyesen képviseltetni magunkat, csak műholdról követtük az eseményeket. Így is hallottuk azt a nagy csattanást, amikor a Sony bejelentésétől pofára esett a filmes világ. Igen! A PS2 lejátsza majd a DVD filmeket! A kompjuter-mániások is készülhetnek, mert a *Next Generation* játszi könnyedséggel átveszi a PC néhány funkcióját. Minden jel arra mutat, hogy a japánok olyan csodafegyvert fejlesztettek ki, amellyel erőszak nélkül meghódíthatják az egész világot. Alig várom, hogy én is áldozat legyek...

Budapesten egy szép őszi reggelen, csendben begyűjtötték a megszokott helyükön ácsorgó zugárusokat a rend éber őrei. Az akció során számtalan PlayStation játék kalózmásolata vált bűnjellé. Aztán jön az úthenger. Az egyik szemünk sír a másik meg...

...a *Compfair*-re figyel, mert mi is ott leszünk!

Csapjunk egy jó bulit!

Arjo Jolt

Tartalom

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath, Somerset BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732291
E-mail: PSM@futurenet.co.uk

Magyarországi szerkesztőség
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14
Tel: 457-1135
Fax: 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
Interticket Kft Budapest 1088
Szentkirályi u. 8.

Playstation stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Főszerkesztő helyettes: Stephen Pierce
Játékszerkesztő: Justin Calvert
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztő helyettes: Simon Middleweek
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Műszaki vezető: Nicky McClure
Produkciós asszisztens: Andrea Toal
Fotó: Pete Loretz, Martin Burton, Jude Edgington,
Munkatársak: Dean Evans, Andy Butcher,
Ross Atherton, Steven Lawson, Sam Richards, Steve Bradley, Pete Wilton,
Oliver Hurley, Jon Billington, Todd Anderson, Kerry Haysom

Magyar stáb:
Főszerkesztő: Csörögi István
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Felelős szerkesztő: Jancsina Attila,
Reklám manager: Horváth Henrik
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Szabó Katalin, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos,
Simon Péter, Nagy Barnabás, Papp Zoltán, Szikszai András, Tóvárosi László, Fülöp Judit

Fotó: Máté Tamás

PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Kiadó:
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.

Hirdetvésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Florián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./Fax: 387-8249

DTP: MADISON KIADÓ
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I.
Tel.: 457-1155, fax: 457-1156

Nyomdai munkák:
Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest Károlyi I.u.10

Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
352-0662, MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. 1073 Budapest Dózsa György út 80 I/2a 322-44-03
Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzetközi licenz szerződés alapján tesszük közzé, amely feljogosít minket a cikk közlésére, hacsak arról előzőleg írásban más megállapodás nem születik. A Hivatalos Magyar PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyét. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, képpen velünk kapcsolatba.
A PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye



FIFA 2000



Sheep



Jimmy White's Cueball

JÖVŐKÉP

Fejlesztőket faggatunk, szakértőket kérdezzük, okostojásokat vallatunk...
Pillantás a jövőbe: mit játszunk hat hónap múlva?

FIFA 2000 32
Egyetlen foci-idény sem lehet teljes a FIFA játék újraszületése nélkül.

Sheep 34
Ezután már azzal se hozhatnák zavarba, ha azt mondják, élő gyapjúval kell játszani.

International Track And Field 2 35
Lehet, hogy a kisujjaidban van tucatnyi sportág minden apró trükkje? Kezdhetesz hüvelykre gyúrni, mert újraírta a régi joypad-nyűvőt!

Jimmy White's Cueball 36
Már nem kell kocsmába menned, hogy elvesztegesd az ifjúságod. Hához jön a biliárderem, az összes kocsmái játékkal egyetemben.

ELŐJÁTÉK

Ízelítő a hamarosan boltba kerülő újdonságokból. Mitől virulsz, mitől hervadsz?
A PSM bizalmas rovata,

Final Fantasy VIII 38
Folytatásos fantázia kiadás kalandokkal.
A győzelem jutalma az álomvilágba illő látvány.

Quake II 40
A közismert alapjáték végre PlayStation-on is! Jobb mint PC-n?

UEFA Striker 43
Európa-centrikus foci. A legfrissebb adatokkal.

Metal Gear Solid: Special Missions 44
Snake visszatér, hogy áttalad újabb pályákra: cserkészen be. Csak észre ne vegyene!

War Of The Worlds 48
Mindegy, honnan jöttek. Győzd le őket!

Shao Lin 49
Egyszerre nyolcan püfölhetitek egymást!

LMA Manager 50
Még egy bőr a fociról!

Formula 1 '99 52
Mintha egy kör kimaradt volna...
A '97-es stílus folytatódik.

Killer Loop 54
A Wip3out riválisa?

ISS Pro Evolution 55
Gyors, látványos nemzetközi foci.

FA PL Manager 56
Adatszonglór a focipályán!

South Park 57
Papírmásé figura a 3D világban?
Nyírátkot ki!

Tény: A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin

Magyarország első és egyetlen PlayStation magazinja.

A PSM minden hónapban hivatalos demókat tartalmazó CD-vel jelenik meg. Ez a legjobban megírt és legáttekinthetőbbre tervezett magazin. A nemzetközi folyóirat piacvezető pozíciója lehetővé teszi, hogy őszintén számoljon be a játékokról és védje

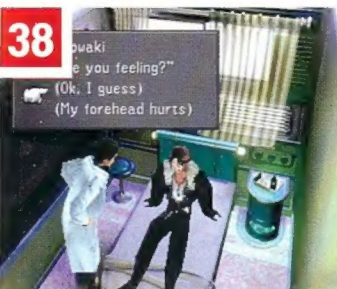
az olvasó érdekeit, hiszen az exkluzív közlésért cserébe nem kell megváltóztatni a véleményét.

A PSM az egyetlen magazin, amely visszahat a PlayStation iparra, mert az igazat írja. Legyen szó a játékról, az ipárról vagy bármiről, a PSM írása megalapozott, őszinte és jól informált. A Sonyhoz fűződő kapcsolat exkluzív információkat és játékdemókat biz-

tosít a PSM-nek, de nem befolyásolja a szerkesztőség véleményét. A PSM garantáltan 100%-ig független.

A PSM kiértékel stílusú, szórakoztató módon írt lap. Mentés a szakmai zsargontól, de megvan benne az olvasók által elvárható szakértelem. A PSM a színvonal érdekében elutasítja az olcsó viccelődéseket és az infantilis humort. Elmondjuk a legfrissebb

híreket, beszélünk az ipárág legfontosabb személyiségeivel, megkérdezzük a legérdekesebb témákat és bemutatjuk a legjobb játékokat. Demo lemezünk lehetőséget ad arra, hogy olvasóink belekóstoljanak a legújabb PlayStation játékokba mielőtt azok a boltokba kerülnek. A PSM: a világ legjobb videójáték magazinja. Tény.



Final Fantasy VIII



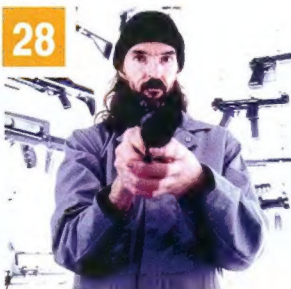
Quake II



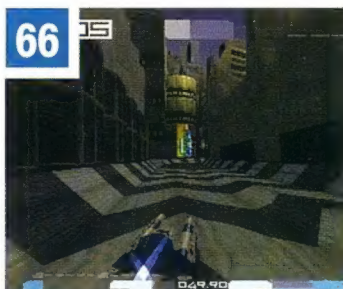
Metal Gear Solid: Special Missions



Tomb Raider: The Last Revelation: Vissza a sírboltba



GTA2: A bűn kifizetődik



Wip3out



Tony Hawk's Skateboarding



Um Jammer Lammy

PRÓBAJÁTÉK

Kritikára vágyasz? Információdús, megbízható, határozott véleményű, szórakoztató, elmés, ugyanakkor fájdalmasan őszinte íráskor? Tessék!

Wip3out 66

Ismét itt a játék, amely annakidején beindította a folyamatot. Most nyomulósabb a zene, káprázatosabb a grafika és... A Wip3out bomba, amely biztosan betalál.

Tony Hawk's Skateboarding 70

Egy deszka, négy kerék, két tengely és számtalan út, mely a kórházba visz. Hódolhatasz a lendületes hobbinak. Otthon még védőfelszerelés se kell hozzá.

Um Jammer Lammy 72

A sokat emlegetett PaRappa lelki hugicája a húrok közé csap, és eszeveszett hangzavart hoz a házba. Néha egészen jó kis zene sikeredik belőle. Kipróbáld?



Point Blank 2 74

Dr. Don és Dr. Dan immár lőtávolon belül van. Megéri miattuk fénypisztolyt venni. Rikító és harsányan humoros páros. Nagy durranás.

Lego Racers 80

Egy nyolcbütykös Lego elem térfogata 4,9152 köbcenti. A belőle építhető gokart-versenyzet te is kellesz.

The X-Files 78

A Világ Legboldogabb Párosa PC-ről PlayStationre költözött. Előbbre tört az interaktív mozi vagy csak gátlástalanul kaszálna a forgalmazó? Az igazság ideát van, a 78. oldalon.

Rat Attack 81

Tegyük fel, hogy vannak patkányok, amelyeket ki kell irtanod. Tegyük fel, hogy épp a Rat Attack nevű játékban kell irtanod őket. Erről ennyit.

BEMUTATÓK

A bűn kifizetődik 28

A pletykalapok hasábjain meghurcolt játék folytatásáról, a GTA2-ről igyekezett minél többet kiszedni a Rockstar fejlesztőitől Dan Mayers, a PSM munkatársa. Megtudjuk, miért lesz ez 1999 legáttekinthetőbb játéka.

Vissza a sírboltba 58

Az utánozhatatlan Lara visszatér a Tomb Raider: The Last Revelation-ben. Lehet, hogy kalandjainak sorozata csak a PSX-en ér véget és hősönk a PS2 kedvéért újra feltámad? Justin Calvert a Core Design-hoz látogat, kideríteni, hogyan tér vissza Lara a saját gyökereihez.



ÁLLANDÓ ROVATOK

Loading 6

Előfizetés 42

Szigorúan titkos 83

Kódok 94

Listák 109

WorldWideWeb PlayStation 109

CD mellékletünk 103

Levelezés 111

Következő számunk 114



ÉS JÖN A MÁSODIK

ON-LINE JÁTÉK, CGI, ÚJ DEMÓK, MÁS SZÍN... ITT A PLAYSTATION 2

A PSM legújabb interjújában a Sony America külső kutatásért és fejlesztésért felelős alelnöke, Phil Harrison megerősítette, hogy a PlayStation 2 modem nélkül fog forgalomba kerülni. A Los Angeles-i Sony Pictures Studios-ban készített riportban Harrison elmagyarázta, hogy miért nem hajlandó az SCE a Dreamcast on-line stratégiájával versenyezni.

„Jó okunk van rá, hogy ne építsünk modemet a gépbe. A kommunikációs

technológia nagyon dinamikus fejlődik mostanában. Ha beépítenénk egy 56K-s modemet [a Sega Dreamcast specifikációjából – a szerk.], a konzol megjelenésének idejére már elavult lenne. Ráadásul a hálózatra lépés továbbra is a vásárlót terhelné. Ha a web-böngészgetés érdekel, akkor egy 56K-s modem több mint elegendő számodra. De ha gazdagabb többjátékos on-line játékelményt szeretnél hanggal és videóval, élőben, akkor egy ISDN-re vagy kábel-modemre van szükséged.

Ezeknek a modem kapcsolati lehetőségeknek a kiépítése függ az adott régiótól – még az USA-ban is. Némely országgrész jól el van látva kábel-modemekkel, míg mások nem is hallottak róla. Pillanatnyilag várakozó állásponton vagyunk, és a PCMCIA-re és a USB-re [PC-knél alkalmazott modemcsatlakozó szabványok- a műsz. szerk.] támaszkodva rengeteg lehetőségünk van arra, hogy a legolcsóbb új technológiát alkalmazzuk a gépek fejlesztésénél.”

Miután Harrison nemrégiben bejelentette az amerikai médiának, hogy a Sony „arra biztatja a fejlesztőket, hogy rögtön többjátékos

A PLAYSTATION 2 CSAPAT

PHIL HARRISON NEM AZ EGYETLEN, AKI FECSEGETT A PS2-RŐL

Miközben Phil Harrison Los Angeles-ben beszélt a PlayStation 2-ről, Ken Kutaragi, az SCE elnöke ugyanezt tette Tokió-ban. Íme, néhány töredék...

- A PlayStation 2 megjelenési időpontja NEM fogja utánozni a Sony 1-es, 2-es és 3-mas számjegyeket kombináló dátumait. A múltban a Sony olyan dátumokat használt, mint 23/1 (január 23.) vagy 12/3 (március 12.), amikor hardware-t adott ki. Habár a PS2 megjelenési időpontját december elejére tűzték ki, Kutaragi azt nyilatkozta, hogy az SCE lehet, hogy nem fogja bejelenteni a rendszer hivatalos megjelenési dátumát a szeptemberi Tokyo Game Show-n.
- Kutaragi azt is megerősítette, hogy a konzol hivatalos nevét Tokió-ban fogják bejelenteni, és hogy benne lesz a „PlayStation” szó.
- Japánból érkezett más értesülések szerint, egy játékujsággal készített riport azt állítja, hogy az SCEl tíz évre becsülte a PlayStation 2 élettartamát. Ez a gép könnyű bővíthetőségének tulajdonítható (ld. a fő szöveget).



A titokzatos Ken Kutaragi...



A Starfox húzóembere, Dylan Cuthbert által kiagyalt, egyre népszerűbb PS2 demó.



Phil Harrison felfedi a jövőt - már úton van mind a Tekken, mind a Gran Turismo új verziója.



on-line játékokat készítsenek", sok, a gép motorjával kapcsolatos jelenlegi találgatást is megerősített. Azokat a félelmeket is eloszlatta, miszerint a PlayStation 2 nem tudja teljesíteni a decemberre kitűzött indulási időpontot Japánban.

„Körülbelül három hete kezdtük el gyártani a chipeket (július közepe). Jelenleg már tart a tömegtermelés. Igazából nem a hardware-rel van a gond, amikor a megjelenés kerül szóba, hanem a software-rel. Ezért addig nem fogjuk bejelenteni a megjelenés időpontját, amíg el nem döntöttük, hogyan is fog kinézni a software-katalógus. Sohasem mondanám ezt Kutaragi-szan-nak, de a software gyártása sokkal nehezebb,

mint a hardware-ré, így hát majd meglátjuk, mi lesz.”

Nemcsak hogy valószínűleg már decemberben megjelenik a gép (ezt a Tokyo Games Show-n fogják megerősíteni), a jövőre vonatkozó tervek is hasonlóan ígéretesnek hangzanak.

„Lesz egy új, nagyteljesítményű, nagy sávszélességű, nagykapacitású memóriakártya, amelyet használni lehet majd a gépen. Ugyanaz a Dual Shock Analog Controller lesz a vezérlője, amelyet ma is ismerünk és szeretünk. Ez lesz az új gép szabványvezérlője. Más színe lesz, de nem mondom meg, milyen. [Vagyis a gépnek lesz más, hozzáillő színe - a szerk.] A legfontosabb dolog, hogy a PS2-nek

digitális-média ki- és bemenetei vannak. Ez azt jelenti, hogy egy digitális kamera által tárolt adatokat át lehet vinni az új gépbe, és annak tartalmát élőben fel lehet használni a játékban. Például egy sportjátékban a saját arcodat rakhatod a szereplő helyébe, és így tényleg benne lehetsz a játékban. Vagy egy élő többjátékos játékban, a rólad készült videóképet egy hálózaton keresztül továbbítani lehet a másik játékosnak, aki így láthat téged. Vagy egész egyszerűen rámásolhatod a főnöködet vagy a bátyádat egy boksoló arcára, aztán péppé verheted.”

Harrison nem győzte hangsúlyozni, hogy a következő generációs konzol nem egy PC-pótló, ennek ellenére felvázolt egy lehetséges irányvonalat a PS2 bővítésére. „Az USB felhasználása olyan lehetőségeket jelent, mint a billentyűzet, egér, hard disk meghajtók, floppy meghajtók, mikrofonok és hangszórók... A PCMCIA PC kártya csatlakoztathatóvá tesz egy sor különböző modem típust, flash memóriát, kivehető tároló meghajtókat...”

„Nem azt mondjuk, hogy csatlakoztatni fogod ezeket az eszközöket, hanem azt, hogy csatlakoztatni lehet majd őket. Ez egy nagyon fontos különbség. Nem akartuk, hogy a gép jövőbeli értékesítését a technológia korlátozza. Ezért ►

Pssst!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

A 989 Sports most megmutatja a vezető amerikai futballcsapatnak, a Minnesota Vikings-nek az NFL GameDay 2000 című játékával! A sportszimulációs játékot a legrealisztikusabbként tartják számon az USA-ban, részben az olyan sztárjátékosok részvétele miatt, mint Ryan Leaf, Hardy Nickerson és Jason Sehorn. Sose hallottunk róluk... A tíz évvel ezelőtti Sandman képregény mindig is elsőosztályú felnőtt olvasmányként számított. Most a DC Comics egy új grafikus regény megjelentetését tervezi: *The Sandman: The Dream Hunters*. És akkor mi van, mondhatnánk. Hát, az érdekes része a dolognak az, hogy a történet összes jelenetét ugyanaz a Yoshitaka Amano festette meg, mint aki az élvonalbeli RPG *Final Fantasy VII* berkeiben rajzolgatott. Mi jöhet még ezután? A Hasbro postásfiúja fogja írni a *Supergirl* legújabb számát?... ►



JÁTÉKRA FEL!

TEHÁT MIT IS FOGUNK JÁTSZANI? PÉLDÁUL TEKENT...

A hogy a PS2 úton van a megjelenés felé, a hozzá kapcsolódó software-rel kapcsolatos hírek is kezdenek kiszivárogni. A PSM korábban már tudósított a Koei *Kessen-jéről* és az Oddworld új Abe játékaival, most tehát itt vannak a legújabb hírek és pletykák...

- George Lucas kijelentette, hogy szívesen látna egy, a *Star Wars: Episode II-n* alapuló játékot a PlayStation 2-n.
- A T&E japán fejlesztő egy PS2 golfjátékot fog bemutatni a TGS-en.
- A Square megerősítette, hogy három játékon dolgoznak; ezek között van az *Ehrgeiz* című elszabadult verekedős játék folytatása.
- Szintén a Square-rel kapcsolatban; a PS2-ra készített *Final Fantasy* demó egyenesen a következő CGI filmből vett át adatokat (ld. a korábbi PSM-eket). Harrison felfedte a PSM előtt, hogy „az SCE üzletileg érdeklődik a CGI filmek iránt, mert ott körbe lehet nézni a kamerával.”

- Az Enix (*DragonQuest VII*, *Bust A Groove*, *Star Ocean*) bejelentette, hogy négy játékot fejlesztenek PS2-re, ezeknek egyike egy DVD alapú kalandjáték.
- Miközben a PC-tíró *Unreal* útban van a PlayStation-re, a teljes többjátékos Tournament verzió a PS2 számára már megerősítést nyert.
- A *Half-Life* kiadója, a Sierra, azt tervezi, hogy belép a PS2 arénába.
- A japán sajtó szerint, a Namco megerősítette, hogy a *Tekken* és a *Ridge Racer* új verzióit fejleszti PS2-re.
- Az AndNow amerikai cég a *Virtual Ocean* nevű játékkal jött elő PlayStation 2-re. Ez egy rejtélyekre épülő RPG, dalokkal, hanggal, forradalmian új játszhatósággal, bálnákkal és a Hálón keresztül történő többjátékos opcióval. Az AndNow ezzel egy időben dolgozik a *Nooks And Crannies* című építgetős-csatázós játékon, melyben élő, on-line harc is lesz.



Psszt!

Pletykák és rémhírek,
suttogások terjednek...

Az a hír járja, hogy a Capcom úgy reagál Amerika videojátékokkal szembeni érzékenységére, hogy megváltoztatja a fegyvereket a mozgalmas pánik-



horrorjátékában, a *Dino Crisis*-ben. A változtatások azonban enyhék lesznek. Az amerikaiak által tolerálható szembetűnő különbségek egyike, hogy pusztán csak öt sorozatlövés áll majd rendelkezésre, szemben a japán verzióval, ahol 30. Jelen pillanatban még nem világos, hogy milyen változtatások lesznek, ha egyáltalán lesznek, az európai verzióban... Más Stateside susmorgások szerint az Electronics Boutique USA ingyen térképet ad ajándékba a játékhöz minden vásárlónak, aki előre megrendeli a *Final Fantasy VIII*-at. Ben Grant a brit Electronics Boutique-tól azt mondta, hogy "Még nem született végleges döntések a játékkal kapcsolatos reklámozást illetően, úgyhogy semmit sem mondhatok." Magától értetődő... Sajnálatos módon már túl késő van ahhoz, hogy címlapfotó legyen a dologból, de a *Total Film* nevű testvérmagazinunknak köszönhetően arról értesült a *PSM*, hogy a *Tomb Raider*/Lucyade tévéreklámban szereplő egyik kutya, hát, hm, dotálva van. Bizarrrá vállvergetés Alan Grossmith-nek, a *TF* olvasójának... A hírek szerint a Banpresto fejlesztői egy új PlayStation RPG-n dolgoznak, amit *Shin Cybster Panzer Warfare* néven emlegetnek. A térképek hatszög alapúak lesznek, és a hatszög különböző oldalai felől egyszerre több ellenséggel is szembe kell majd nézned. Őő... izgalmasan hangzik... Az ünnepelt Peri Gilpin, aki Roz Doyle-t alakítja a *Frasier* című amerikai vígjátékban, a nemsokára megjelenő *Final Fantasy* film egyik énekes szereplőjeként lép újra színre.

alkalmazzuk ezeket a szabvány csatlakozókat."

Habár Harrison nem hajlott arra, hogy megerősítse, vajon a PS2 a „dobozból” fog-e DVD filmeket játszani, azért megjósolta, mit is fognak a fentiek jelenteni a videojátékokkal kapcsolatban.

„Vegyünk egy autós játékot – a *Gran Turismo*-t; ez a legjobb autós játék ma a PlayStation-ön. Minden egyes alkalommal, amikor végighajtasz azon az úton, látsz egy fát, egy másik fát, majd megint egy másikat – és mind ugyanolyan. Mi van, ha létrehozok egy fraktált a fa megjelenítés számítási alapjának, és minden alkalommal, amikor körbe megyek a pályán, minden fa különböző lesz?”

Harrison ezt egy vadonatúj PlayStation 2 demóval demonstrálta. A gép egyik építője, Oku-san, által készített demó egy sor olyan fraktálisan generált fát mutatott, amelyek véletlenszerűen nőttek. Elég hatásos volt már így is, de amikor Harrison bekapcsolta a „digitális szelet”, a fák fotórealisztikus módon kezdtek el hajladozni. Harrison nyilvánvalóan a részletek megszállottja.

„Gondolj egy labirintusos játékra, ahol körbe mászkálsz. Ugyanazt a téglamintázatot látod ismétlődni újra és újra. Mi lenne, ha időről időre generál-



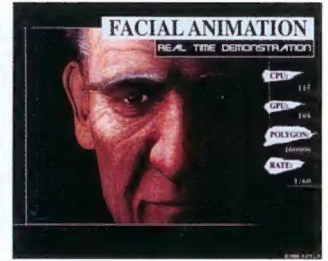
A többjátékos *Quake II* és az *Unreal* is játszható lesz majd PS2-n.



Akár a játékot nézzük (balra), akár a megjelenés előtt álló filmet (jobbra), a *Final Fantasy VIII* PS2 demók jól mutatják mindkét cég érdeklődését a CGI filmek iránt.

nánk egy mintatérképet, úgy, hogy egy algoritmust használnánk a téglák generálására minden egyes alkalommal, amikor befordulsz egy sarkon. Kicsit változatosabb lenne. Egy másik példa; ahelyett, hogy egy rajzoló megtervezne egy szintet és bejelölné, hogy hol húzódnak a dombok, mi lenne, ha egy fraktálisan generált tájat használnánk, ahogyan egyébként ez a valóságban is már régóta van. Lehetne csinálni egy egész bolygót, folyókkal, tavakkal és óceánokkal, dombokkal, hegyekkel és sivatagokkal. Lehetne egymillió bolygód, melyek között ide-oda repkedhetnél, és mindegyik bolygónak meglenne a saját bennszülött lényei, amelyek úsznának, repülnek és mennének.”

„Egy újabb példa. A motion captu-



re (a mozgás 3d-s rögzítése) igen kifinomult manapság. Kulcskockák segítségével elég részletesen lemintázható egy ember mozgását, de ahhoz, hogy megírd a játékot, számításba kell vened minden lehetséges mozdulatot, ami előfordulhat. Az emberi mozgás elég szépen jelenik majd meg a következő generációs PlayStation nagy tárolóképességének köszönhetően, de a bevitt adatokon túl semmi plusz nem lesz benne. A maximum, amit kapsz a játéktól nem több, mint amit a programozók és a rajzolók előre bevittek. De mi lenne, ha szimulálni lehetne, hogyan működik egy csontváz fizikailag és biológiailag? Előre meghatározott szabályok szerint működő animáció helyett végtelen számú lehetőséggel tudnánk szimulálni a test működését.”

A PlayStation 2-t a Tokyo Game Show-n mutatták most be szeptemberben, ahol a *PSM* is ott volt (további részletek a következő számban). Végül egy utolsó, reményteljes szövetség Harrison-nal.

„Kezdetben játékgépeket kínálunk a piacon, mivel ezekkel lehet a legkönnyebben megközelíteni a legtöbb embert. Idővel kibővítjük a játék definícióját, és kijövünk más termékekkel is, amelyek már nem a hagyományos értelemben vett játékok lesznek...”

Fényes jövő vár reánk.



FÉNY, KAMERA, AKCIÓ

ÉLJEN! HOLLYWOOD – ITT A PLAYSTATION 2!

Miközben a Sony Pictures Studios-ban jártunk, a *PSM* megragadta az alkalmat és ellátogatott a vizuális effektekkel és animációval foglalkozó Imageworks-höz. Az olyan fantasztikus CG effektek alkotójaként, mint amilyeneket a *Starship Troopers*-ben és a *Contact*-ben láthattunk, a cég mesés távlatokat nyújt a videojáték-grafikák jövője felé. Nem kell nagyokosnak lenni ahhoz, hogy kitaláljuk; a Sony arra fogja használni ezt a belső húzóerőt, hogy filminőségű effekteket fejlesszenek a következő generációs konzoljukhoz. Az Imageworks legújabb projektje a *Stuart Little*, ami egy egér története (Michael J. Fox hangjával), akit a Little család nevel fel (Geena Davis és Hugh Laurie alakítja őket). A *PSM* megfigyelése szerint a *Stuart* CG grafikái igazán elképesztőek, és ígéretesek lehetnek, ha úgy alakul, hogy az Imageworks beszáll a PlayStation 2 bulijába. „Az üzleten kívüli alkotókkal folytatott beszélgetéseim azt mutatják, hogy izgatottan várják az új technológia felhasználását az interaktív szórakoztatóanyagok tervezésénél”, mondta Phil Harrison. „Olyan video-rendezőkről beszélnek, akik reklámokat vagy videoklipeket készítenek, és olyan hangmérnökökről, akik a filmben vagy

a TV-nél dolgoznak. Most be akarnak lépni a videojátékok gyártásába. Vannak olyan emberek az R&D csoportomban, akik azelőtt sohasem írtak játékokat – effektus vagy számítógép-grafikusi háttérrel rendelkeznek –, és imádják a gépet. Hamarosan valami érdekes dologgal fognak előjönni.”



A *Contact* és a *Starship Troopers* után, ahol a CG SFX-ért voltak felelősek, az Imageworks a PS2-nek is tethet ehhez hasonló szívszégeket.

A NÉHAJ MCRAE...

A KÓDMESTEREK FELTURBOZZÁK A V-RALLY 2-T: ITT A COLIN MCRAE RALLY 2



Koréksere hajnalban, ha a Codemasters-szen múlt. Jön a Colin McRae Rally 2, hogy visszaszerezze a rally-koronát az Infogrames-től.

Altalános öröm fogadta a hírt, miszerint a Codemasters a valaha tervezett legjártatottabb autós játékot, a V-Rally 2-t saját folytatásával, a Colin McRae Rally 2-vel fogja fölülmúlni. Mint minden valamire való folytatás esetében, ez is azt jelenti, hogy nagyobb, jobb és több lesz: nagyobb poligonszámú autók (400 és 700 között), jobb és realisztikusabb felbontás, plusz több pálya és még nagyobb betonkoptató-fékcikorgató izgalom.

A Codemasters ismét együtt dolgozott McRae-vel és társpilótájával, Nicky Grist-tel, az eredetileg másfélmillió számban eladott játék finomra csiszolásán és vizuális pofoztatásán. A legszembetűnőbb változás,

hogy McRae a Subaru túlpörgetése helyett most egy Ford Focus tönkrezúzását választotta, így az új autóját a legapróbb részletekig pontosan újra kellett formázni. Körülbelül pont ennyire észrevehető a 3D-s modellek bonyolultságának növekedése (minden matricás gép

megrajzolásához 300-zal több poligont használtak fel). Emellett a Codemasters a rugózást is jóval valóságosabbra tette és belerakott még néhány szemet gyönyörködtető finomságot, mint például fényszórók, félig áteresztő szélvédő és jobb fényeffektek. Ami nem változott, az a valóságos összehatás és játszhatóság, ami az eredeti játékot is olyan élvezetessé tette.

„Habár a legjobban a folytatás grafikájában fedezhetők fel a különbségek”, fejti ki Guy Wilday producer, „igazából a játék lelke – a felépítés és a tartalom – az, ahol a munka legnagyobb részét végezzük.”

A részletek gazdagításakor a tervezők egy halom, különböző országokból származó fotó-referenciát használtak fel.

A hóborította fák jobban hasonlítanak hófödte fákra, mint valaha, és miközben eszeveszetten hajtasz át apró falvakon, olyan kis részletekre figyelhetsz fel a háttérből, mint egy kocsmá vagy néhány közlekedési tábla. Az új dinamikus időjárásrendszernek köszönhetően az út- és látási viszonyok egy futamon belül is változhatnak, a feljavított roncsolódás-beállítás pedig jobb útközéseket és borulásokat tesz lehetővé.

A vadiúj pályákat (kavicsos, hófödte, aszfalt) és a tévéből jól ismert összes rally-autót beszámítva a Colin McRae 2 drámai javulást jelent az eredetivel szemben. A játékélményt továbbra is a függőségig hajszojtható off-road küzdelem adja.



AUTÓK HÁBORÚJA

A RALLY MASTERS ÁROKBA DÖNTI A COLIN MCRAE-T?

Miután rászakadtították a tudatmódosító digitális kábítószert, a V-Rally 2-t a PlayStationre, az Infogrames és a Gremlin újabb autós játékkal rukkolt ki a Rally Masters, alig várja, hogy beszálljon a sárdögönyöző csatába.

„A Rally Masters elkészült”, nyilatkozta Martin Brammal, a Gremlin szóvivője, „de az Infogrames-zel való egyesülés miatt a munkaterv átütemezés alatt van, és pillanatnyilag a hivatalos megjelenés időpontjára várunk.



A rally világa a közeljövőben újra nyomul a PlayStationön. Túl tudják szárnyalni a V-Rally 2-t?

Ez csak formalitás, de ez az idő jó alkalom lehet számunkra, hogy megnézzük, milyen fejlesztéseket lehet még elvégezni.”

És ha úgy érezzük, hogy nem volt elég mozgás az

egykoron halott rally műfajban, az Acclaim szintén pályára lép a közelgő South Park Rally-jével, habár ez inkább amolyan Speed Freaks-féleség, mint egy valóságközeli V-Cartman-féle rally darab.

Pssst!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

Ving Rhames oldalán fog játszani; rá az olvasók még a Pulp Fiction-ből emlékezhetnek, ahol az áldozatot alakította a kellemetlen zsinóros jelenetben. Elégé középkelet! Az Agatec napirenden lévő új darabja az Echo Night. A From Software által kifejlesztett Echo Night egy 1913-ban eltűnt hajón, az Orphius-on játszódó kalandjáték. A játékosoknak elhunyt lelkekkel kell kapcsolatba lépniük, hogy megfejtse a játék 50 feladatát és rejtélyét. A játékban több befejezés is van, ami biztosíték az ismételt újrakezdésre, Dual Shock-



kompatibilitása folytán pedig a játékosok – a Silent Hill-hez hasonlóan – érezni fogják a rettegést. A Datamonitor felmérései azt mutatják, hogy 2003-ra a konzolok és software-ek eladásából az USA-ban és Európában 7 milliárd dollár fog befolyt. Jelenleg Svédország, Spanyolország és Olaszország a legbuzgóbb vásárlók. Elég érdekes... A GT Interactive valószínűleg odáig van a hír hallatán, hogy a Driver USA-beli megjelenésének első hónapjában meghaladta az egymillió darabos eladási számot... A Star Ocean sorozatért felelős Tri-Ace egy



új RPG-n dolgozik. Az Enix fogja kiadni Valkyrie Profile néven. A skandináv mitológián alapuló játékban a játékosok egy valkírt irányítanak és több szintet bejárva lelkeket kell begyűjteniük, akiket aztán elküldenek a Valhallába mindenféle istenségekkel harcolni.

STAR WARS: AZ ÚJ GENERÁCIÓ

LUCAST KIÜTÖTTE A PS2...

Feldob

A PlayStation2. A sok mementóval a multipayer (többjátékos) területről, a formájáról, és (csak suttogva...) az új színekről a Tokyo Game Show elővetetele még egy örökkévalóságnak tűnik...

Onimusha. A nemsokára megérkezik számúrájém up eredetileg PS2-re készült volna, de, akárcsak a *Final Fantasy IX*, elkészül PS-re is. IGEN!

A hűvös téli hónapok visszatérnek. Kötött, vastag pulcsik, habos sör, és MILLIO ÚJ JÁTEK! Lapozz előre az Előjáték-hoz, hogy megtudd, mi minden jelenik meg. Ennyit a hidegről...

FELDOB

Találatok és melléfogások a Playstation bolygóról
LEHANGOL

A *The Phantom Menace.* Elég rossz már az is, hogy szeptembert kellett várni a bemutatóra (hogy lássuk az idéttlen Jar-Jar-t...), de hol a pokolban van már az az átkozott játék?! A játékok már kil

A *Gran Turismo 2*-vel kapcsolatos híresztelések. Láttuk, játszottunk vele, és még többet akarunk vele játszani, úgyhogy gyereünk már, Poliphony-szan!

Megpróbáltuk. Megbeszéltek. Az *Unreal* képek már uton voltak az ehavi számba, de ismét csak kimaradtak. Következő szám. Komolyan...

Dolgozni is kell, pedig muszáj volna a *Quake2*-vel játszani!

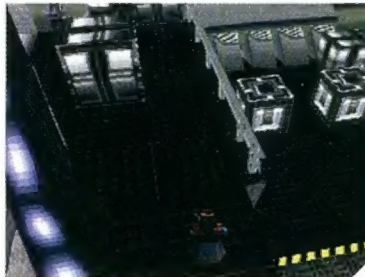
Lehangol

A Sony America emberével, Phil Harrisonnal folytatott beszélgetés közben a *PSM* számára világhíressé vált, hogy nemcsak Mr. Spielberg érdeklődik a következő generációs konzol után, hanem a *Star Wars* szülőatyja, George Lucas is több mint elégedett azzal, amit látott. Mindkét rendező-isten abban a szerencséjében részesült, hogy láthatták a gépet a májusi E3-n, és Lucas azóta is arról beszél...

„Kapcsolatban vagyunk a Sony-val, és kétségbeesetten próbáljuk megkaparintani a PS2-t, hogy aztán fejleszthessünk rá.” Rober Ebert-tel, a *Chicago Sun Times*



Az összes kép a Lucasfilm Ltd. & TM tulajdona. Minden jog lefoglalva. Engedéllyel bemutatva. (2a)



Amilyen jók ezek a képek a *Balfő Árnakból*, Lucas már annyira várja a PS2 megjelenését... (2)



ismert filmkritikusával folytatott interjúbán a *Balfő Árnak*-at kellett volna reklámozni, ehelyett végül a PS2-ről kezdett lelkendezni.

„Csak most fejeztem be ezt a filmet, amely korszakalkotó” – jelentette ki Lucas – „Ott ültünk, büszkén magunkra, ekkor odarakják ezt a játékot az asztalra, ami többet tud, mint bármi, amit mi használunk. Meg tudja csinálni mindazt, amit mi a filmben létrehoztunk. Úgy értem, küzdöttünk négy évet, hogy elérjük a film technikai szintjét, és erre egy év múlva meg mindenki számára elérhetővé vált. Döbbenetes.

Egyszerűen ki voltam ütve... Ránéztem, és azt gondoltam, 'Ez egyszerűen túl gyors így'. Nem bírom felfogni. Észbontó. Amit a Sony csinált, az hihetetlen, ha bármit is értesz a számítógépekhez. A szereplők nem fotorealistikusak, de jobb, mint bármi, amit eddig videójátékokban látni lehetett.”

Érdekes hír, főleg azzal a másikkal együtt, ami egy japán magazinban követte: Lucas nem elégszik meg azzal, hogy a 2.részből játékot csinál, hanem lehetséges, hogy az eredeti CGI (a filmhez számítógépes modellül szolgáló) adatokat használja majd föl a PS2-n. Amint megérkezik, olvashattok róla, addig is a teljes interjú elolvasható a *Chicago Sun Times* weblapján: www.suntimes.com/ebert/



Röviddel a *Jedi visszatér* bemutatása után, 1983-ban, a *3D Deathcase* úttörő lépést tett az interaktív cyber-szórakozás talaján. Hogy mégis hogyan? Nos... Tekintsünk el attól, hogy ez a motoros, fa-kerületű, ellenfélre-lövöldözős, 16k-s mestermű az említett film egy jelenetének nyúlása. Tekintsünk el a (mai szemmel) nevetséges és „szín pompás” látványtól. Tekintsünk el a járgány kavicsok-a-kólasdobozban hangjától;

A RÉGI SZÉP NAPOK

JÓ KIS JEDI-STÍLUSÚ FA-KERÜLGETŐS, ARANYOS SZÖRMOKOK NÉLKÜL

és tekintsünk el a játékmenet hihetetlen egyszerűségétől is... a játék ütőképes volt.

Az indulás után a 8-as gomb lenyomásával indíthattuk arcnélküli motorosunkat a fák közé. A rivális kollegák, akiket az egyedien elnevezett FotonFegyverrel kellett ártalmatlanná tenni, még csak épp láthatók a horizonton. Ha beletaposol, hamar utoléred a rosszfiúkat. A fák használata azonban a motorzaj elhalása mellett ellenségeink szökését vonja maga után. Ha lelősz egy pár motorost, a nappal rögtön éjbe vált, és újabb pár tűnik fel. Nappal, éjszaka, nappal, éjszaka... Ezalatt a száguldás

a fák között csak egy kicsit gyorsabbá, az ellenfelek pedig csak egy kicsit erősebbé váltak.

A 3D effekt – akkoriban nagy dolognak számított – döbbenetesen egyszerű volt. A fák nagyobbak lettek, és az ellenségek is növekedtek 4 vagy 5 fokozatban. Ennek ellenére játék közben ez az egyszerűség nem tűnt fel. Te voltál a játékos, a koncentráció volt a kulcs a győzelemhez. Szemek a képernyőre tapasztva, ahogy a rózsa színű fák között tekeregve próbáltál utat találni. Idegesen remegő ujjak nyomták le a gumigombokat; elég volt egy picit hosszabb érintés, és a robbanástól a Spectrum kerete

lehetetlen színkavalkádba borult, és az ehhez járó sikoltás a játékos lelkének mélyébe hatolt. A videójátékok csak rosszabbak lettek ezután...

Stephen Pierce.



A *Jedi Zérox* halál bénán néz ki, de 1983-hoz nyertes a dizájn. Igen. (4)

PLAYSTATION-OLIMPIÁD

AZ EIDOS HIVATALOS OLIMPIAI LICENZ-TESTTJE POZITÍV LETTI!

A szoftver-kolosszus pénzeszsák Eidos nemrég bejelentette, hogy megszerezte a jövő évi olimpia „meg-számítógépesítésének” hivatalos licenzét. Miután egy hatéves szerződést kötött (a 2000 Sydney-t megvették, a 2002-Salt Lake-et és a 2004-Athént ezután ingyen megkapták), a cég egy sorozatot tervez, amely e 4 évente megrendezendő esemény 28 sportágán alapszik majd.

„Abszolút elégedettek vagyunk, hogy a világ sport-naptárának e kétségkívül legnagyobb eseményéről adhatunk majd ki játékokat.” – mondja Mike Garvey, az Eidos egyik boldog főnöke –

„A Millenniumi Játékok igazi különlegesség lesz, s mi csúcsmínőségű játékok akarunk kiadni róla, amely az embereknek az egész világon olyan élményt nyújt, mintha részt vennének az eseményekben.”

Hogy az élmény milyen formát ölthet majd, ma még csak nagy vonalakban tudható, de a sportágak olyan elegyére számíthatunk, amely az úszástól (nézzétek csak ezt a spraytől csillogó testű, izmos úszónőt...) a tradicionálisabb számokig – mint pl. a magasugrás, a gerelyhajítás, és a 110m-es gátfutás – sokmindent magában foglal. A Sydney 2000-es játék, amelyet jelenleg az angol Attention To Detail fejleszt, még az idei év vége felé várható. Azt csíripelik a madarak, hogy az Eidos az ATD programjának elő-verzióját egy 8-játékos, 100m-es versennyel bemutatja

majd a szeptemberi ETCS-en a villámujjú látogatók részére.

A jegesebb eseményekre (a 2002-es Salt Lake City-beli olimpián alapuló játék) vonatkozó ígéretektől eltekintve az Eidos reméli, hogy a sport-szimulátorok célvonalánál az 5 olimpiai sorozatuk maga mögött hagyja majd a Konami *Track And Field* szériáját. Mivel a *Track And Field 2* az elkövetkezendő néhány hónapon belül magára ölti a verseny-felszélést, lehetetlen megmondani a kettő közötti különbséget. Természetesen az Eidos bízik benne, hogy sikerül legalább olyan jó, ha nem jobb játékot kiadni, mint a Konami. Ez annyit tesz, hogy üdvözlöhetjük a vízihólyagokat az ujjainkon, ahogy a futók, ugrók, zsokek atletikus mozdulatait joypad-et markolászó kezünkkel próbáljuk előcsalni.

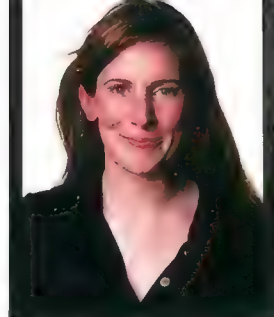
Ha eddig azt hitted, nehéz lehet a versenyzőnek az a 800 méteres futás, hát még nehezebb lesz lábak helyett ujjakkal!

Még több info a következő számban, amikor is az Eidos-hoz ugrunk be egy rutin-vizelevizsgálat erejéig...



Egy atléta ereje, az Eidos legújabb olimpiai sportszimulátorához rendelve.

SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One vörössapkás játéklevele, a képernyőt papírra cserélte a nyugodtabb élet reményében

Visszhang rovatumk rendszeres olvasói észrevehették, hogy számos olyan levél érkezett, melyeknek írói hiányolják a hiányosan öltözött hölgyek képeit a *PSM*-ből, ahol az említett hölgyeknek bizonyára valamilyen játékokkal kapcsolatos eszközt kéne kihívóan szorongatnia. Nem tehetek róla, de szerintem a levelet inkább az *ÖKM*-nek kellett volna címezniük...

A *Loaded* és *FHM* magazinoktól eltekintve a meztelen nőknek a felső polcon a helyük (bár valószínűtlen, hogy a levelek írói elég magasak ahhoz, hogy elérjék, és ahhoz, hogy legálisan megvehessenek egy ilyen kiadványt...).

A *PSM* videojáték magazin, amely híreket, leírásokat közöl a legismertebb játékokról. Természetesen a PS egy tömegcikk, de a *PSM* azért fogy el négyszer akkora példányszámban, mint legközelebbi vetélytársa, mert ez valóban videojáték-lap. Nincs szükségünk az egy szál mosolyba öltöztetett nőkre, hogy feldobjuk az eladásokat...

Emellett kár volna tagadni, hogy a T'n'A megdobta bizonyos játékok sikerét – gondoljunk csak Lara gyors megasztárrá válására –, de nem szabad elfeledkezni azokról a kiadókrol sem, amelyek kizárólag ezen a koncepción próbáltak meggazdagodni. Az Eidos *Deathtrap Dungeon*-je tipikus példája az olyan játékoknak, amelyek tele vannak sikertelen nőkkel – a hősnők nyilvánvaló adottságai sem rejthették el azt a tényt, hogy a játék igencsak gyengére sikeredett.

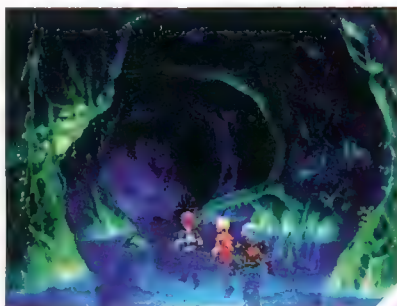
Mi ebből a tanulság? Ha egy játék jó, a C-listás modellek közreműködésétől nem lesz még jobb. A színvonal csökkentése helyett inkább azt tesszük, amihez a legjobban értünk – a világ legjobb PS-magazinját. De nézzétek csak azt az úszónőt a bal oldalon! Húúú, látjátok, hogy domborodnak a pixeljei ott a stb. stb. stb...?

ORIENT

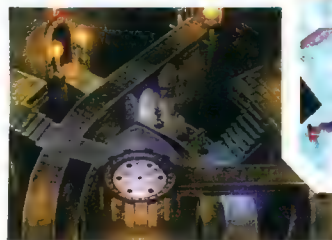
EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション

NICOLAS DI CONSTANZO A JAPÁN JÁTÉKVILÁG LEGESLEGÚJABB HÍREIT KUTATJA. EBBEN A HÓNAPBAN AZ ÚJ SQUARE KATALÓGUSRÓL LESZ SZÓ...

LEGJOBB
A CROSS

Mikor a Square 1995-ben kiadta a Super Famicom-ra írt RPG-s *Chrono Trigger*-t, a játékból hónapok alatt több, mint 2,5 millió darab fogyott el. Ezek után nem hat a meglepetés erejével, hogy négy év elteltével a Square újra próbálkozik a *Chrono* PlayStation-ös folytatásával, a *Chrono Cross*-al. A *Chrono Cross* elkészítése nemcsak a társaság 12 darabból álló választékát színesíti, hanem egyúttal egy csapatba hozta össze Tanaka Hiromichi-t (aki a *Final Fantasy I, II-ön* és *III-on*, a *Seiken Densetsu 2-ön* és *3-on* és a *Xenogears-en* dolgozott) és a *Chrono Trigger* egykori cselekményszerkesztőjét, Kato Masato-t. A régiók közül mások is részt vesznek a *Chrono Cross* fejlesztésében, és habár az új felállítás talán nem sorakoztat fel olyan nagyságúkat, mint azt az eredeti tette (Toriyama Akira, Hori Yuuji és Sakaguchi



Chrono Cross: a 2,5 millió példányban eladott Chrono Trigger folytatása és a Square-től származó további jótétemények előfutára. Hall

Hironobu), a Square a tervezés során igencsak ügyelt az ötletességre és leleményességre.

Akárcsak a *Chrono Trigger*-ben, az időutazás a *Chrono Cross* történetében is fontos szerepet tölt be. A játék két hasonló párhuzamos világban zajlik, és a játékosoknak ahhoz, hogy bejussanak ezekbe a dimenziókba, át kell utazniuk az időn. A cselekmény fő szála Emido szigetére visz el bennünket, amely Zenan Központi Világérsz déli részén található. A párányi hőst, Serge-t irányítva valójában két világban egy kalandot élünk át, miközben arra kényszerülünk, hogy fontos döntéseket hozzunk, amelyek nagymértékben befolyásolják a játék menetét. A két párhuzamos világ különböző területeken kapcsolódik



Még mindig Chrono Cross: A PS2-n garantált a valós idejű mozgás.



egymáshoz, ennek következtében ha az egyikben változást idézünk elő, az a másik sorsát is jelentősen befolyásolja. A Square ezt a megoldást büszkén Dual Link Scenario System-nek (Párhuzamosan Kapcsolt Forgalókönyv Rendszer) nevezte el.

A 2D-s és a 3D-s grafika keveredése következtében a *Chrono Cross* tele van bonyolult és kusza részletekkel. Ami a csatarendszert illeti, a Square felhagyott a fordulókra alapozott összecsapásokkal, amelyek a *Chrono Trigger* lényegét adták. Ehelyett valós idejű 3D-s programot választottak, amelynek segítségével bármikor parancsokat adhatsz csapatod tagjainak. Ráadásul az animátorok, hogy a *Chrono Cross*-t még jobban feljavítsák, az *FFVII* elragadó képi világát alkalmazták, amivel szinte művészivé tették a filmszerűséget. Ez feljogosítja a Square-t, hogy fejlesztőgárdája megpróbálja még a lehetetlent is kihozni a PlayStation-ből.

MENTOLOS FRISSESSÉ

A fortélyos *Chrono Cross*-al összevetve a Square *Dew Prism* játéka akciós jellegű RPG, telis-tele csatajelenetekkel. A *Resident Evil*-hez hasonlóan a játékosok itt is választhatnak, melyik szereplővel játszanak: Lou-val (aki egy fiú) vagy Mint-el (ő egy lány). Bárhogyan is döntenek, ezzel alapvetően meghatározzák a cselekmény végkimenetelét. Bármelyik szereplőt választod, végső célod az, hogy felkutasd a legendás Üdeség Prizmáját - ez egy olyan varázslatos tárgy, amelynek segítségével az álmok és a remények valóra válnak.

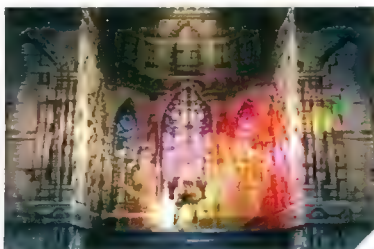
A *Dew Prism* Tanaka Hiromishi-nek, a *Chrono Cross* elfoglalt producerének gyermeke. Tanaka társult Sugimoto Kooji-val, a Square frontemberével. Kooji méltán büszkélkedik a *Chrono Trigger*-rel és a *Xenogears*-zel szakmai életrajzában. A történet során két lehetőség közül választhatsz: ha Lou-val (egy örökbefogadott gyerek, akinek a szülei hóviharban pusztultak el) játszol, a kaland érzelmesebb fordulatot vesz, míg ha Mint-et (a hercegnő, akit húga az uralkodás jogától megfosztott) választod, a cselekmény egy kicsit furcsa, de tréfas töltetet kap.

A játékban a kapcsolat a főszereplő és a változatos mellékszereplői gárda között attól függően változik, hogy Mint-et vagy Lou-t választod, ami a két történetet élesen elkülöníti egymástól.

A *Dew Prism* megjelenése az ősz folyamán várható Japánban.



Dew Prism: Reméljük, a dupla játszhatóság kétszeres szórakozást és egy európai kiadást jelent.



Vagrant Story:
Milyen Japán és az RPG?

STORY RÉSZLETEK

A Vagrant Story szintén RPG jellegű, de az interfész és a játérendszer mégsem olyan japános, mint a Square mostanában kibocsátott újdonságai.

A történet egy Ashley Riot nevű ügynök körül forog, aki a titokzatos Súlyos Bűnök Különítményéhez tartozik (amely felelős Bardorba hercegnek, a helyi szellemi vezetőnek meggyilkolásáért). Ez a kiindulópontja az összetett cselekménynek, amelyet átsző a karizmatikus Sydney Losstarot vezette, Mullenkampnak nevezett természetfeletti kultusz működése és egy kétezer éves szörny feltűnése.

Bár tipikus „quest” kellékei és sablonjai vannak, a Vagrant Story mégis különbözik a hagyományos RPG-ktől. Riot fegyvergyártó és –egyedítő képessége egyedülálló, értjük ezalatt, hogy különböző alkatrészeket tud fegyverre összeilleszteni minden különösebb nehézség nélkül. A küzdelmek életszerűek, és miután a kulcsellenfeleket megsemmisített, fegyvereid hatásosságát tovább javíthatod, ennek következtében a játék előrehaladtával egyre nagyobb kárt tehetsz a szemben álló erőknél.

A fegyvereket különböző osztályokra osztották. Vannak olyanok, amik a golyózápot okádó ellenség ellen hatásosak, míg mások az élőholtak ellen jók. Találsz



egy jelzőrendszert, amellyel ellenőrizheted szereplőd állapotát oly módon, hogy a képernyőn láthatod a főbb testrészeket és az esetleges sebeket, amelyek a harc során keletkeztek. Ennél fogva, ha például lábsebesülés történt, akkor harcosod mozgása lelassul. Ugyanakkor ellenfeleidnek megvan a saját gyenge pontjuk, amit ha megtalálsz, rövid úton elintézheted őket a csatában.

A Vagrant Story határozottan alakul, és jelenleg a Square terméklístáján az egyik legizgalmasabb RPG játék. Hamarosan beszámolunk a további részletekről.



HÁBORÚS JÁTÉKOK

Mint azt legutóbbi számunkban már közöltük, a Koei (amely Japánban a Sengoku sorozatról híres) közreadta a legújabb rész első képeit.

A Kessen (amit Decisive Battle-nek – döntő csatának fordítanak) lesz az első, harmadik személyben játszható PlayStation 2 játékok egyike, amelyet Japánban adnak ki. Ez egy nagyszerű grafikai stratégiai háborús játék.

Bár csak kb. 20%-ig kész, egy minapi WIP felvételen láthattunk néhány fenséges képsort. Internet-hozzáféréssel rendelkező olvasóink látogassanak el a www.coremagazine.com weboldalra. Még többet a tokiói játékbeutatót tudhatunk meg.



Kessen: Támadnak a PS2 apokaliptikus lovasai. Vagy ílyesmi.

電撃 PlayStation DENGKI SIKERLISTÁK*

(JAPÁN ÉS NY. ÁR 4.9)

TOP 10 – AZ ELADÁSOK ALAPJÁN

- 1 Dragon Quest (Konami)
- 1 Pokémon 2 (Atari)
- 1 Sengoku (Koei)
- 1 Final Fantasy VII (Square)
- 1 Gran Turismo (Polyphony)
- 1 Dance Dance Revolution (Konami)
- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 1 Metal Gear Solid (Konami)
- 1 Simple 2000 (Konami)
- 1 The Elder Scrolls (Bethesda)

TOP 5 – A VÁRAKOZÁSOK ALAPJÁN

- 1 Dragon Quest IV (Konami)
- 1 Sengoku (Koei)
- 1 Final Fantasy VII (Square)
- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 1 Metal Gear Solid (Konami)

TOP 5 – AZ ELVÁRT KÖLTSÉGEK ALAPJÁN

- 1 Final Fantasy VII (Square)
- 1 To Heart (Aquaplus)
- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 1 Dance Dance Revolution (Konami)
- 1 Sengoku (Koei)

* A sikerlisták a Dengeki PlayStation Japán vezető PlayStation magazinban közöltek.

Welcome to Madison

D T P s t o p n y o m d a s t o p v á r u n k s t o p

Madison
Kiadó

Budapest, 1033 Óbudai sziget 131. Tel.: 457 1155, Fax: 457 1166, E-mail: madison@acenet.hu

ŰRSZEKEREK

AHOL MÉG EGY RAJONGÓ SEM JÁRT...



Még több intergalaktikus trükk a következő számban – interjú a *Star Trek* fejlesztőgárdájával, a Warthoggal.

A z Activision nemrégiben megrendezett Activate'99 rendezvényén a *PSM* exkluzív pillantást vehetett a *Star Trek: Red Squad* című, jelenleg a manchesteri Warthogban fejlesztés alatt álló játékra.

A *Colony Wars*-hoz hasonlóan a játék meghatározott csillagidőben játszódik, az örökké táguló *Star Trek* Univerzumban. Azok kedvéért, akik elmélyültek az ilyen tudományokban, a kérdéses csillagév valahol a *Star Trek: Next Generation* idején keresendő. Michael Dorn (Worf hadnagy), és Patrick Stewart (Picard kapitány) is megjelenik majd a játékban, bár hogy mennyit szerepelnek majd, az még kérdéses.

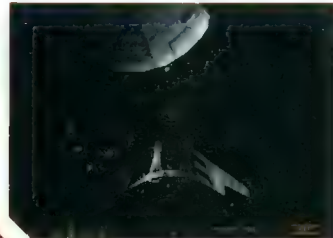
A rajongóknak azonban az igazi hír, – amely az *Star Trek* licenz meglepő használatára utal – hogy a legtöbb hajó nem található meg sem a filmekben, sem a sorozatban.

A játékmenet felgyorsításának érdekében a Warthog fejlesztői az összes szereplő fajnak kis harci gépeket fejlesztettek ki, amelyek a jóval ismerősebb klingon Warbird-ök és egyéb szokásos csatahajók oldalán mutatkoznak majd. Egy új faj is megjelenik a játékban,



„Az úr. A végső határ...” Nos, így is volt, csak aztán jött Rughead és Baldy...

és a Paramount ennek a terveit annyira lenyűgözőnek találta, hogy elképzelhető a megjelenésük a következő *ST* filmek egyikében. Csak minél hamarabb...



ACTIVISION



REMÉLJÜK, CSAK JÁTÉK MARAD!

E HÓNAPBAN A TORQUAY-I MARK PENNY BOMLOTT ELMÉJÉNEK GYÜMÖLCSÉT ISMERHETJÜK MEG, AHOGY FEFEDI ÖRDÖGI FORDULATOKKAL TARKÍTOTT KONYHAI KALANDJÁTÉKÁNAK TERVEIT. INGYEN JÁTÉKOT NEKI!!!

Az alapötlet:

Delia Smith és a *Day of The Dead* találkozása egy gasztronómiai méretű játékban.

A történet:

A főzés életveszélyes világában szükség van minden cseppnyi bátorságra. Kezdetben a játékos egy meglehetősen nyugodt kedélyű mosogató. Virtuóz módon kell bánnod a Ciffel, különben hamar nagy verekedésbe keveredsz Boris McNoodle-lal, az életveszélyes főszakáccsal. Ezt esetleg túlélvén előléptetnek segéd-kuktává, zöldségpucolás,

édességek előkészítése stb. a tiszted. Bonuszpontok kaphatók a testnedvek mindenféle tálakban való elhelyezéseért. Minél többet „tálalsz”, annál több a bonusz. A küldetésed: megölni Boris-t, és megszabadulni a testétől egy neked szimpatikus kondér segítségével. Így már senki sem nyaggat, tehát lehet zaklatni és megtámadni a személyzetet, csak a miheztartás végett. Ha sikerül kellemesen mely

szintre zülleszteni a konyhát, a Michelin Guide öt csillaggal jutalmaz, és saját főzőcske-műsort kapsz a reggeli TV showban...

PSM ítélet:

Legalábbis elég fura az ötlet, de az eredetiség és az újító szándék a fontos...

A hónap másik ötlete:

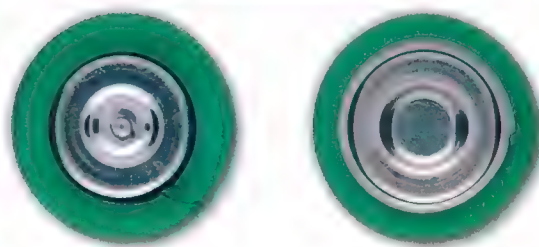
David és Lisa Judd a *Systysis*-szel. Üdítően új az ötlet: egy apáca szerepében találod

magad, aki kitért a hitéből. Az Arndale bevásárlóközpontban kell összelopkodni 100.000£-nyi értéket (3,5 millió Ft körül...). Ennek megvalósítása után a mennyekbe kerüsz, ahol megbocsátást nyersz, és gonosz tetteid gyümölcsait a szegények között osztják szét. David és Lisa azt írják: „a játék célja nem a bűnelkövetés, hanem a lelki tudatosság erősítése”. Hmmm...



nagy potenciál

tartós igénybevételre



A **Sony Stamina** könnyörtelem. Tartós, nagy igénybevételre kifejlesztették ki. Fáradtságot nem ismer, nem lankad, feszültsége nem enyhül: 1,5voltage - és még sokáig annyi is marad.

SONY

[BUTIK]

VAGYIS VÁLOGATÁS AZ ÉVEZRED VÉGÉNEK FIGURÁIBÓL, MELYEK ÍGY VAGY ÚGY, DE KAPCSOLÓDNAK A PLAYSTATION-HÓZ, VAGY A PSX RAJONGÓKHOZ, ÉS MINDENKÉPPEN ITT VANNAK KÖRÜLÖTTÜNK MINDEN NAP, HALLUNK RÓLUK, VAGY LÁTJUK ŐKET. BENNE VANNAK A PSX JÁTEKOKBAN, A GONDOLATAINKBAN, A LEVEGŐBEN... ÉS MAJD A SZERENCSESEKNEK KIKÜLDÖTT NYEREMÉNY-CSOMAGOKBAN IS MEGTALÁLJUK ŐKET.



NABOO FIGHTER

A Star Wars a Butik-ba is betört! Nézzük például ezt a Naboo vadászt! Igazán impozáns darab, kellemes sárga színben, alig néhány mérfölddel megkímélt állapotban! Szövetség-korabeli vonalvezetés, full extra + R2 beépítve. A fülketető nyitható, proton torpedót tud kilőni, lézerek villognak. Elegáns.

DARTH MAUL

A Sötét Oldal sötét lovagja, örült jó sminkkel. A színben az arcával harmonizáló dupla fénykard igazán jó választás volt. Darth Maul várja, hogy a könyvespolcod réme lehessen, a mellé tűzött (piros) Jedi-fegyver szintén. Valószínűleg ő az igazi befutó, a figurák terén.



LARA CROFT

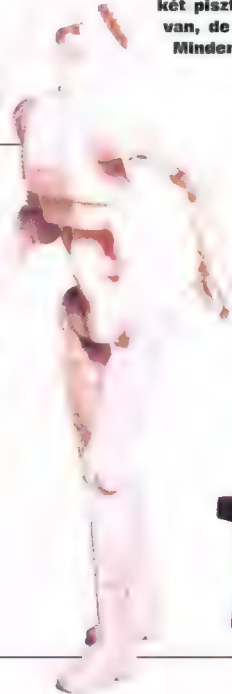
A kislány, aki a PC-ről a PlayStation-re került. Veszélyesen jó alakjához simuló bűvárdresszben.

Napszemüvegben. Ja, és a két pisztoly helyett csak egy van, de az legalább szigonyos. Mindenki őt akarja!



WATTO ÉS EGY BATTLE DROID

Ime Anakín és Shmi Skywalker tulajdonosa, az akadékoskodó szerencsejátékos, Watto. Nem valami rokonszenves figura a filmben, gyűjtőknek viszont elsőrangú bábú. Egy füst alatt egy csata-robot tulajdonosa is lehetsz. Tudod, azok az időtlen C-3PO utánzatok, akik mind egyszerre adják fel...



QUAKE II - IRON MAIDEN ÉS ALIEN STROGG



A Vashólggy egy végtelen aprólékossággal kidolgozott rém, valószínűleg tökéletesen olyan, amilyennek a játék designer-jei megálmodták. Cserélhető karokkal és fegyverekkel van felszerelve. A Strogg technikus afféle ráadás, de ha kinyitod a fiúját, ő is elég ijesztő... A duó, így együtt valóban lenyűgöző - szinte már emeled a fegyvert, és...



JET PACK CRASH BANDICOOT



Nahát, öklémét nem kell bemutatni. Valósággal a PSX címerállata is lehetne. Most Jet Pack-kel, egy faládával, maszkkal és biztos ami biztos, egy narancssal áll rendelkezésünkre. A szemüveg Oké, mi?



FURBY

Ha a jövő évezred eme csámpás hírnökét még be kellene mutatni valakinek - nos, Furby "az első elektronikus szörmök állatka, melyet valóban dédelgethetsz!" És tényleg, ez ő. Nem csak gyerekeknek, felnőtteknek is. Flúknak, lányoknak, mindenkinek! Uuuuh, It's fun!

NINJA

A Metal Gear Solid-ból! Hát nem Snake, viszont éles, hosszú pengéje van. Meg egy irgalmatlan közlőgyűja...



NYERD MEG...

...az 576 Kbyte bolt által felajánlott figurák valamelyikét (Crash Bandicot, Ninja, Iron Maiden, Lara, Duke Nukem) a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Őt nyertest sorsolunk ld, a beküldési határidő 1999. október 25. A Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Darth Maul, Naboo Fighter, Watto, Obi-Wan Kenobi és földijékt)

Furby) a Visszhang rovatban közzétett rendkívüli felhívásra a legjobb pályamunkákat beküldők között kerülnek kiosztásra. Az újság szerkesztősége fenntartja magának a jogot a beérkezett levelek elbírálására.

E havi kérdésünk: Mi volt a Matrix című film főhősének vezetéknéve a történetben?

PLAYSTATION
A-Z

P mint PSX A PS ősi neve, amelyet néhány idióta PlayStation magazin mindig használ. Amikor a Sony először bejelentette, hogy játékgépen dolgozik, a kódneve PSX volt. Ebből lett később a PlayStation-X, majd PlayStation.

P mint Publisher, azaz Kiadó Nagy cégek, amelyek fizetnek a CD-k elkészítéséért, kezelési útmutatókat és dobozokat gyártanak, melyeket aztán mindenhol elszállítanak. Ezért cserébe a profit egy csinos részét kéri, annak ellenére, hogy a játék készítésében nem igazán vettek részt. A legjobb példa az Eidos, a Tomb Raider kiadója. Kamionnyi pénzt vasalnak be, míg a tulajdonképpeni munkát a Core Design végzte.

R mint RAM (Random Access Memory – Véletlen Elérésű Memória). Megabájtokban mérik, ez a gépek real-time (valós idejű) tárolókapacitása. A játék egy adagja töltődik be a memóriába, hogy aztán a felhasználó játszhasson vele – csak az a szintek közti Loading képernyő ne lenne...

R mint Real-Time (valós idejű). Így nevezik azt a folyamatot, amikor a képeket előzetes megrajzolás és betöltés helyett a gép a megjelenítéskor generálja. A real-time 3D grafika a mai csúcjátékok kulcsa – és ez képi a kapcsolatot a PS2 real-time lehetőségeihez.

R mint Render
1. Igeként: renderel – jó minőségű CG képet készít.
2. Jelzőként: renderelt kép – számítógéppel készített kép vagy képsor, amelyet eltárolnak, és később – pl. introként – visszajátszanak.



Egy tökéletesen renderelt futurisztikus légpárnás.

A SÁRKÁNY KÖZBELÉP II

ISMÉT ITT VAN SPYRO, CSAK EGY KICSIT ÖREGBBEN

A kis lila sárkány visszatért, hogy még idén novemberben lánggal borítsa el a PlayStationödet. A DragonLands (Sárkányföldek) viszonylagos biztonságát maga mögött hagyva az Insomniac *Spyro 2*-je hősünket egy ismeretlen területre való belépésekori éri utol. Segítséget nyújtván az elesetteknek, új képességeket kell tanulnia, mielőtt valószínűleg nem, mivel ezek a főgonoszokkal.

Úszás, mászás, vitorlázás, szupertámadás, szuperláng, sérthetlenség, szuperrepülés, ugródeszka, földtaposás, bombakészítés, cipelés, köpés... Rémlik valami? Valószínűleg nem, mivel ezek a *Spyro 2* új lehetőségeinek széles tárházából lettek kiválogatva; ahol a 30 új világ felfedezése szintén rajtad áll. A világok nagyobbak lettek, és a kiadó (SCEE) szerint mindegyik egyéni jellemzőkkel rendelkezik. Másik újdonság az ékszergyűjtögetés elhagyása, valamint az elsődleges,



másodlagos-, és bonuszfeladatok bevezetése. Ezek sokfélék lehetnek – a csavaros fejtörőktől kezdve a boldogtalan helyi lakosok megmentéséig. Az elsődleges feladat a legnehezebb, és ez a kulcs a továbbjutáshoz is. A másodlagos feladat teljesítéséért Runákat kapsz, és bár ez nem feltétele az adott szint teljesítésének, a játék tökéletes befejezéséhez elengedhetetlen. Egy dilis jéghoki játékról van szó jéggel, kapusokkal, játékosokkal, és egy pókokkal teli folyosóval, akiket ki kell csapni a hálójukból...

Egy furcsa nevű páros, Ripto és Gulp állnak a történet középpontjában, akik a jó és a rossz közötti egyensúlyt befolyásolják. Ebből kerekedik a lenyűgöző, fantasztikus történet, amelyről egyre többet tudhatsz meg a játék közben.

Grafikai szempontból is inycenfatat a játék. 100 új szereplő és új víz-effektek segítenek kialakítani egy olyan környezetet, amit még PS-n senki sem láthatott; nem is szólva a zseniális zenei aláfestésről – ez az ex-Police-tag Stewart Copeland munkája, aki



Mindenki kedvence, Paff visszatért, hogy porba alázza a sovány Snake-et.

jelenleg az *Equalizer*-ben zenél. Valójában a kiforrottabb, vagy – mondjuk ki őszintén – érett játékmenet az, amely a legnagyobb előrelépés. *Spyro* felnőtt? Ha többre vagy kíváncsi, olvasd el az előzetest a következő *PSM*-ben.



PSM-PIPÁLD KI ✓

A PSM SZERKESZTŐSÉGE KÍVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE, SZERETNÉ MINEL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓIT: PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEKET ÉS EGY BORITÉKBAN KÜLDÖD EL A PSM SZERKESZTŐSÉG CÍMERE A KITÖLTÖTT KUPONT VAGY ANNAK FÉNYPÉNYMÁSOLATÁT. A BEKÜLDÖK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI

A PlayStation hamar rabul ejti az embert. Jelentéssel már beteget az iskolában vagy a munkahelyeden, hogy otthon maradhass játszani?

- A. ☐ Soha! Munkamániás vagyok, és élvezem, ha kihasználak.
B. ☐ Néhányszor megvolt a kísértés, de ellen tudtam állni.
C. ☐ Csak egyszer, de bementem, amint végigvittem a játékot.
D. ☐ No problemo; mindig ezt csinálom. Tulajdonképpen, mintha most is lázam lenne...

Egy kicsit magadról...

Név _____ Kor _____

Cím _____

Írányítószám _____ Telefon _____

Egyedülálló ☐ Házass ☐ Tartós kapcsolat ☐

Mennyit játszol havonta? _____

Kedvenc játékod? _____

Nagy multiplayer-fanatikus vagy? _____

Jellemezd a PSM-t öt szóban _____

Egyre több játék megfilmesítését tervezik – Doom, Tomb Raider, Resi, Duke Nukem. Melyiket néznéd meg a legszívesebben?

- A. ☐ A Mátrix 2.
B. ☐ Star Wars: 2.rész
C. ☐ Wild, Wild, Wild, Wild West
D. ☐ Tomb Raider: A Film

Újabb szeptember, újabb futbalszezon. A foci-szimulátorok egyre élhetőbbek; vajon melyik lehetőségnek örülnél a legjobban?

- A. ☐ Játék utáni ivászat.
B. ☐ A bíró fenékberúgása a la Mr. DiCanio.
C. ☐ Vetkőző csajok, a fenébe is!
D. ☐ Négyzet alakú joypad.



KUKK

F1 '99

Tomb Raider: The Last Revelation, Wip3out, Resi 3, Gran Turismo 2... Mind nehezen megismételhető sikerű játékok folytatásai. Előző részelik igen magasra tették a mércét, most már csak az nem okozhat óriási csalódást, ami teljesen tökéletes. Az *F1 '99* esetében viszont más problémával kerültek szembe a játékkészítők. A sorozatról úgy általában nincsenek rossz emlékeink, de az *F1 '98*-ra keserű szájjal gondol, aki megpróbált játszani vele. Következésképpen a játék megalkotásán kívül a Studio 33 feladatai között a rajongók visszahívása is szerepel. Sikeriünni fog nekik? Előjáték rovattunkból talán megtudhatod.

FedEx

BRIDGESTONE

SONY



Az igazi autózás élménye.



Gran Turismo, a nagyszerű PlayStation játék a Dual Shock Kontrollal, adja
meg a legjobb élményt. Érezd a kerekeken a kerekek rezdülését az 6 HATÁRMENTI
Gran Turismo: 7490,- Ft-ért a DUAL SHOCK Controller: 11 490,- Ft-ért kaphatsz

NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION ÉREJÉT!



www.playstation.europa.com

A SQUARE-É A JÖVŐ

A SQUARE HAVONTA SZÁNDÉKOZIK ÚJ JÁTÉKOT KIBOCSÁTANI! HÁNYAT LÁT EBBŐL EURÓPA?



A *Chrono Cross* (balra és középen) és a *Vagrant Story* (jobbra) már kapható Japánban és hamarosan talán nálunk is.

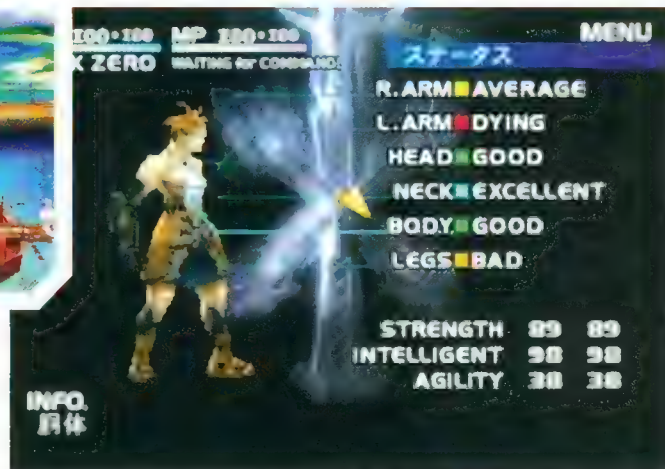
A japán digitálkirályok, nem elégedtek meg azzal, hogy beharangozták a *Final Fantasy VIII*-at, még egy marék vadonatúj játék kibocsátását jelentették be.

Úgy bizony, a Square új szerződése értelmében hat új játékot adnak ki beleértve a *FFVIII*-at a *Chocobo Racing*-et, a *Saga Frontier*-t és az elegáns *Ehrgeiz*-t. A másik két Y2K termék kiadását még nem erősítették meg, a japán Square elszántsága – miszerint tizenkét hónap alatt tizenkét játékot dobnak piacra, – azt mutatja, hogy jóval több van a játékgár tarsolyában, mint a *Final Fantasy IX*-ről szóló pletykák (nem árt tudni, hogy Ryuuichi Sakamoto írja a zenét). Figyelembe véve a Square törekvését, hogy rivális konzolokra is gyártson játékokat, valamint azt a tényt, hogy épp most nyitották meg irodáikat Angliában,

az SCEE-nek minden oka megvan, hogy odafigyeljen a keleti RPG lordokra.

Nézzük meg, hogy miről is van szó. Terjed a pletyka, hogy Amerikában a Square/Electronic Arts szerződés keretében kiadják a *Legend of Mana*, a *Chrono Cross* és a *Dew Prism* angol nyelvű változatait (az utóbbi kettőről az Orient Express 12-ik oldalán olvashatunk többet).

Előbbre tekintve, Európának még várnia kell a *Racing Lagoon* című verseny RPG és a *SaGa Frontier II*-vel való találkozásra. A *Legend of Mana* japán kibocsátása azonban fölvetette a játék európai forgalmazásának ötletét, egyelőre egy demo-lemezen, amin a *Dew Prism*, a *Chrono Cross* és a *Front Mission 3* játszható demoja, valamint a *Vagrant Story* movie-ja található. Mivel a két korábbi *Front Mission* játék egyike sem jutott ki Japánból, nem való-



színű, hogy az *FM3* megjelenne Amerikában. A *Vagrant Story* mak azonban jobbak a kilátásai. Azáltal, hogy a nyálas animációt dögösebbre cserélték, az amúgy telített RPG piacot új színekkel gazdagították, elegyítve a kőkemény stratégiai játékokat a lövöldözősökkal.

A horror rajongóknak kedvére lesz majd a *Parasite Eve II*, melynek kibocsátása ugyancsak szerepel a tervekben, bár az eredeti játék gyenge amerikai fogadtatása valószínűtlenné teszi az európai forgalmazást.

És mit kapunk mi? Megmondjuk, ha megtudjuk, mindenesetre készüljete egy átfogó *FFVIII* ismertetőre.



SOKAT AKART A SZARKA

LARA-FÉLESÉGEK BOLYONGANAK AZ ŰRBEN.

Karakter: Kahlee a *Cryo Pax Corpus*-ából

A lényeg: Az Oz-Nama bolygón a gonosz Kyanna Soro egy nők által vezetett világ fölött uralkodik.

Rabszolgaságba vetve a pár megmaradó férfit, a Pax Corpus vírus segítségével próbálja átvenni a hatal-

mat a maroknyi megmaradt lázadó nő agra fölött. Te vagy Kahlee, az egyik ilyen lázadó. Csak te mentheted meg a bolygót stb. stb....

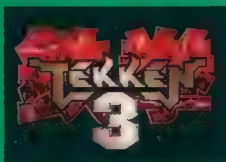
Megjelenés: Ez a Lara-szerű leányzó jól el lett tolvaj! Több rajta a szilikon, mint a kaliforniai Szilíciumvölgyben. S bár a gravitáció törvényeinek ellentmond, egyáltalán nem szexi.

Tipikus jelenet: Próbáld megtalálni azt a kétcentis

helyet a pályán, ahonnan látod, hogy mit kell lelőni. Menj tovább és csináld újra! **Hol rontották el?** Hogy olyan játék volt, ami egy másik, sokkal jobb játék alapötletére épült. Csak hát egy igazi férfi számára akkoriban kizárólag egy nő létezett, és az Lara volt. **Mi történt azóta Kahlee-val?** Azóta is az SZTK-ban ül, várja, hogy kisebbé tegyék a mellét. Így megy ez...



namco



Minden küzdőjáték szülőatyja.



A Tekken 3 Dual Shock kontrollernél játszva még nagyobb élmény. Érezd a
küzdelmet a lendületet, az ütközést és a csúszásokat.

Tekken 3: PS2-n, PS-2-n, a DUAL SHOCK kontrollérrel PS-2-n kapható.

NE REGSÜLD ALÁ A PLAYSTATION ÉREJÉT!



www.playstation-europe.com

FM
100.3 **Radio**

Tiszta zene a jelenb

Szórakozás
18 éven felülieknek!

Platinum

LEMEZEK

A VÖRÖS SAROKBAN III. **TEKKEN**. A KÉK SAROKBAN
A KÍHÍVÓ, **MEDIEVIL**. ÉS A PLATINA-MENET
GYŐZTESE... ELÉG EGYÉRTELMŰ.

MEDIEVIL

Isten hozott a manók és sárkányok
ódon világában! Habár Terry Pratchett
ezt nem erősítené meg (és a
Campaign For Real Ale [Az Igazi
Világos Sörért Mozgalom] sem)
a Medievil-t határozottan
belongi a Morris-
táncosok

levegője. A szereplők megbabonázzák a
játékoszt furcsa, elsőosztályos verses
visszaszólaikkal, szörnyek szeletelnek fel
hatalmas szabályokkal, és a szinttervezők
időről időre hülyét csinálnak belőled a ravasz
csapdáikkal és rejtvényekkel.
Ennek hallatán te felöltöd gyapjúköpönye-
gedet, fejedbe húzod hegyes kalapodat és
elporoszkálsz a legközelebbi boltba egy
példányért. Ha tényleg az ilyen különleges
ruhákért vagy oda, és elsőszülött fiadat Bilbó-
nak keresztelted, ez igazán remek ötlet. Mi
inkább visszatérünk az olyan, már kipróbált és
letesztelt 3D kalandjátékokhoz, mint a Tomb
Raider vagy a Metal Gear. Ezeknek
legalább van valami hangulatuk és nemcsak
egy régen megunt vicc állott poénjaikat
próbálják meg újraéleszteni. De már útban a
folytatás is. Hát, elég érdekes.

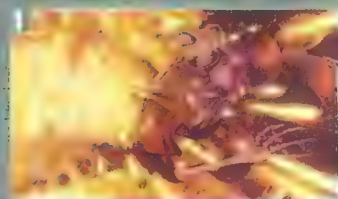
Összegzés: Szörnyek, manók és Gandalfok
mindenütt.

PSM értékelés: 7/10

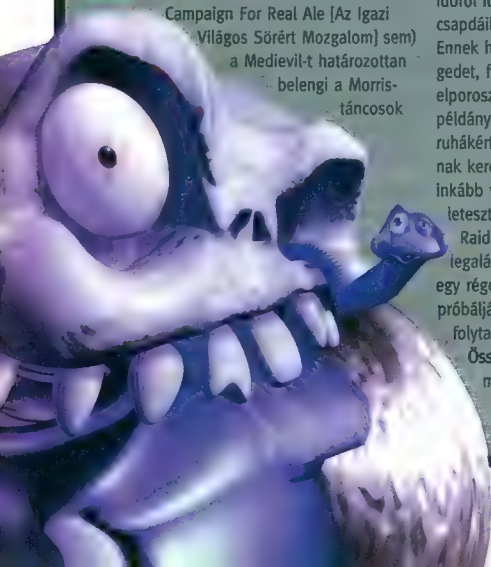
TEKKEN 3

A Tekken 3, az abszolút veredős
játék, felnőtt férfiakat küldött sírva
vissza a kocsnába, hogy a *Track And
Field* boldog, szép napjaira emlékezzenek.
Hogy miért? Sajnos bizonyított tény, hogy a
lányok jobbak benne, mint a pasik. Talán a
gyors reakcióik miatt? Vagy pusztán csak jobb
kézügyességgel rendelkeznek, mint hímnemű
embertársaik. Ki tudja? Bármí is legyen az oka,
a legények szerte a vidéken megdöbben-
ten figyelték, ahogy hölgy barátaik kinyírják a szu-
pergyors Ling Xiaoyu-t, és félelmetes ököl-
technikájukkal már az első körben lenyomják a
gépvezette harcosokat.
De mi tette a *Tekken 3*-t az elődeihez képest
annyival jobbá? Talán a sebesség, a
fantasztikus FMV, az éles grafika, az új
szereplők? Mindez együtt, plusz a
csontrepesztő manőverek sokasága?
Összegzés: Vigyázz a lábadra!
PSM értékelés: 10/10

Justin Calvert



Mr Medievil () and Mrs T3 (- -).



SZÖVEG: STEPHEN PEIRCE KÉPEK: JUDE EDGINGTON

JAKE LLOYD

A STAR WARS ELSŐ EPIZÓD: BALJÓS ÁRNYAK IFJÚ DARTH VADER-JE MESÉL A PSM-NEK, ÉS FEFED OLYASMIT IS, AMI MÉG YODA ELŐTT IS REJTVE MARADT

Keresztbetejt lábakkal ül az öblös szállodai fotelben Jake Lloyd, mellette kétfügő személyzet őrök. Gyanakodva, feszülten méregetnek, míg végül a kis srác megszólal a fotel mélyéről: „Nyugi, csak a *PlayStation Magazin*”. Na jó...

Lloyd, még csak tíz éves, de már több filmben is közreműködött (az *ER*-ben tűnt fel, szerepelt az *Unhook The Stars*, *Virtual Obsession*, és a *Jingle All The Way* c. filmekben). Ez azért nem olyan nagy katasztrófa, ami okot adna a fél világ újságainak címlapján feltűnt szomorkás arckifejezésére. Anakin Skywalker-ként (az ifjú Darth Vader a *Baljós Árnyakban*) szinte katapultál, s válik századrangú-nyafogó-kölyök-ből intergalaktikus-kiskölké Minden Idők Legjövendelműző Filmjében. Valódi fénysebességű ugrás, nemde?

Egy ilyen lépéssel rengeteg dolog jár együtt. Globális imádat. Rajongók. Kereslet a tehetségére, de még nagyobb kereslet a szabadidejére. Változások, melyek könnyen arroganciát szülnek...

„Éppen a PodRacer-emet készítem elő a versenyre” – Lloyd kissé bosszúsán szakítja félbe kalandjait a *Baljós Árnyak* PC-s verziójával – „eltartott egész nap, míg ide eljutottam. Egy csomó állást mentettem ki” Mr. Lloyd nem kedveli, ha zavarják.

Ezen a napon mutatták be a *Baljós Árnyak* Angliában, és Lloyd, a *PSM*, néhány PR-os, családtagok és haverok, mind elrejtőztek egy kétszintes Knightsbridge-i hotelban. Szeretnék bepillantani a millió-dolláros srác gondolataiba. Professzionalizmusa kissé erőltettné tűnik. Fáradt? Lehet. Ingerült? Talán. Bosszús? Hát igen...

A *PSM* rákérdez, hogy milyen érzés valakinek önmagát látnia egy videojátékban? „Nagyon jópofa” hangzik a válasz. Mi a helyzet a játékokkal úgy általában? PSX rajongó vagy talán? „Mondhatni” – s némi színházi felhanggal hozzátesszi „ez egy újabb lenyűgöző játék. Tegnap este játszottam vele PSX-en. Az az igazi. Azért örülök, hogy megjelen PC-n is, bár az én otthoni gépem nem fut, nincs benne elég memória”.

Kezd olyan érzésed támadni, hogy bár a felszínen Lloyd amolyan imádnivaló igazi amerikai kisser, divattervezők és verseny-fodrászok álma, valójában egy igazán csavaros eszű valaki. Gyerek még, de már átment rajta a hatalmas Lucasfilm marketing-űthenger. Ifjú még, de nem sok jut neki az ártatlan gyerekkorból, sajnos.

Visszatérve a PSX talajára, Lloyd elmondja, hogy volt egy PlayStationje. „Igen, csak volt, mert a mamám Londonban csak úgy bedugta a konnektorba. Így aztán leégett.” Elhallgat egy darabig, míg rosszalló pillantást vet édesanyja felé, majd szigorúan csak annyit mond „anya!”

Az egész felállás engem Joe Dante az *Alkonyzónában* vetített filmjére emlékeztet, amikor egy kisfiú végtelen hatalmával terrorizálja környezetét. A PR-osok békítőleg csacsognak Lloyd körül. A szülők csendesen ülnek, és udvariasan mosolyognak a tréfáin. A *PSM* pedig válaszokat vár egy olyan alanytól, aki szemmel láthatólag szenved az egész procedúrától.

Milyen volt a premier? „Nagyon szórakoztató, még a Wales-i Herceggel is találkoztam...” És mit kérdeztél? „Hogy hogy megy a sulis minden rendben, feleltem” mondja Lloyd. Minden rendben? „Aha, igen. Magántanárom van” motyogja, miközben le sem veszi a szemét a képernyőről. Csend. Jar Jar Binks tűnik fel a monitoron.

„Á, mindenki kedvence” – mondja, árnyaltatni, de azért kivethető szarkazmussal. „Nem mindenkié” – javítja ki magát az ifjú. „Én szeretem, de Amerikában könnyen felőnek azért, ha szimpatizálsz vele.” És a színésztársaidról mi a véleményed?

nyed? „Mind profik. Ewan nagyszerű fickó, nagyon kedves. Szerettem ahogy játszik” Mondta nem túl meglepően. „De egyetlen korábbi filmjét se láttam.”

Sikerült elintéznie, hogy megtarthasson valami esetleg értékeset a forgatásról? „A Jedi ruha az enyém”, mondja és ha már a titkos csecsebecséknel tartunk, hozzátesszi „meg akartam tartani néhány lézerekardot is”.

Kis visszaesést érzek a társalgásban, mikor a Nagy Filmről kell beszélnie, a *PSM* felteszi a kérdést Lloydnak, hogy valóban unja-e már a *Star Wars*-os beszélgetéseket? „A játékról szeretek beszélni, és most ezért vagyunk itt, nem?”

Átlapozva egy *PSM*-et, Lloyd kijelenti a videojátékokkal kapcsolatban: „Szeretem a *Tomb Raider*-t, de a rejtvényes játékokat nem bírom sokáig.” Megakad a tekintete a *South Park*-on. „Nem nézem a *South Park*-ot, túl sokat káromkodnak” Szóval te nem szoktál csúnyán beszélni? „NEM!” kiáltja. „Még gyerek vagyok!” Mondja, ami úgy látszik: valóságos vesszőparipája a beszélgetés során – hiszen már többször is felhozta.

A *PSM* megkérdezi, mi a véleménye arról, hogy fel kéne építenie egy női rajongótábor? „Igen” válaszolja. Van-e Lloyd-nak barátja? „Ugyan már, csak tíz éves vagyok” Azért lehetséges, nem? „NEM” füstölög Lloyd „Nem lehetséges, csak tíz éves vagyok” A *PSM* elhatározza, hogy igyekszik ezt tiszteletben tartani. Mit gondol az ex-*Star Wars*-os Mark Hamill elmaradt karrierjéről? „Hát ott van Harrison Ford. Nem mondhatjuk, hogy egyiküknek sem sikerült...” És Macaulay Culkin? „Nos, komolyan, _ egy teljesen más egyéniség. Magamról még nem tudom, hogyan alakul, a sorsra bízom a döntést”.

A Vader-baba Kissé bágyadnak hat, ahogy a csevegés ismét visszakanyarodik a *Star Wars* üzletmenet tájára. Milyen érzés játékokat látni önmagadról? „Nagyon kellemes. Csúcs!” hangzik ki tudja hanyadszor. Játssz olbmagaddal is? - szegezzük neki a kérdést. „Igen, szoktam” sétál bele Lloyd a csapdába, „Nem magammal nem szoktam, csak szeretek... Nem. Nem úgy értettem...”

Visszaforog a PC felé. A *PSM* elkönyveli a vereséget.

Ahogy a fotók készülnek, a hotel-személyzet egy tagja tűnik fel. „Ez az a fiú az új *Star Wars* filmből? Olyan aranyos, hát nem?”

Így gondoljátok ti is, igaz?

LLOYD SZERINT...

- Rejtett üzenet a *Star Wars*-ban: „Nincs. Csak szórakoztató film, és kész.”
- *Star Wars* rajongói: „Szerintem nagyon izgalmasak. Érdekes emberek lehetnek.”
- Interjúk: „Érdekesek.”
- Sci-fi: „A *Star Wars* az egyetlen, ami tetszik nekem”
- Blue-screen effektek: „Nem nagy ügy. Csak arra gondolsz, hogy [Sebulba] ilyen magas, mutatjal és hogy inkább megölné, mint hogy rádérzen, és ráadásul más nyelvet beszél. Ennyi.”
- DKNY ruhák: „Natalie és én nem állhatjuk a DKNY-ot, mert összeke-

- verték a cuccainkat. Amit a premieren viselnie kellett, teljes tövedés volt. Ne értsetek félre, a DKNY nagyon jó, csak összekeverték a ruháinkat.”
- Következő munka: „A *Madison* című filmben szerepelek legközelebb. Ez egy hidroplán versenyről szól.”
- Szabadidő: „Csak úgy elvagyok. Vagy megyek BMX-ezni, talán ez a legkedvesebb időtöltésem.”
- Barátok: „Rendben vannak. Normális gyerek vagyok én is.”
- Normális gyereknek lenni, miközben az arcod ott van millió magazin borítóján?: [Csend]

„NEM NÉZEM A SOUTH PARK-OT
TÚL SOKAT KÁROMKODNAK.
ÉN MÉG GYEREK VAGYOK!”

Jake Lloyd

KEDVENC
JÁTÉKOM

A LEGTUTIBB KÉPERNYŐKÍMÉLŐ



MAX, az életmódmagazin
Nem csak férfiaknak!

Sztárok, divat, mozi, zene, erotika

Keresd az újságárusoknál!

Hivatalos Magyar
PlayStation™

PSM- PIPÁLD KI

Kedves Olvasóink!

A rejtvénypályázatunkra beérkezett szelvények között 1999. szeptember 24.-én 10 db Playstation ajándékot sorsoltunk ki.

A nyertesek névsora:

Hága Tünde,		Pót
Víssi Péter,		Budapest
Peti Róbert,		Nagykanizsa
Ferenczi Péter,		Gyula
Kozka Béla,		Budapest
Láng Tibor,		Dunaújváros
Molnár Zoltán,		Szombathely
Nagy Zoltán,		Órbottyán
Szűcs Sándor,		Kistarcsa
Lethenyei Samu,		Budapest

Gratulálunk!

A nyereményeket postán küldjük el.





PSM

Verőfényes napsütés. Hosszabbító csatlakoztatva, TV a kertben, a PSM szintetikus tejturmixot szűrcsölget, elsőtől az agya, majd játékba kezd...

THIS IS FOOTBALL

Labdarepesztő, gatyaszaggató küzdelem a nélkülözhetetlen szent boggyó részvételével. Vajon ki tudja-e cselezni az ISS Pro-t vagy a FIFA 2000-t a pályáról? Talán. Próbáld ki a demó CD-t, és döntsd el te magad!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Légius szórakozás azoknak, akik szívesen viselnek kispámat a könyökükön és a térdükön. A meredek gördeszkás mutatványokért plusz pont jár, közben pedig zágyvaságokkal rejtjelezve foglalhatod szavakba sikereidet. Haver!

TOMB RAIDER: TLR

Lara visszatér egy sor új fogással. Nézd, hogyan végez amá barmokkal, hogyan lövi le azokat a furcsa kutyákat, és egyáltalán hogyan lesz a nap hőse. És mindezt kényelmes kis rövidnáciban és izgi melltartóban.

WIP3OUT

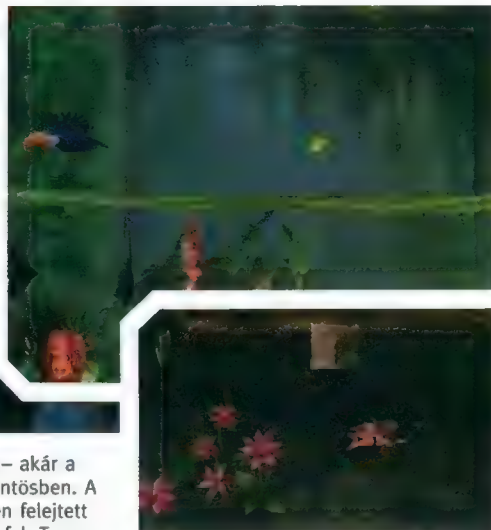
A lebegő háromszögek nyilvánvalóan a jövő szállítóeszközei lesznek, úgyhogy jobb, ha máris kipróbálsz egyet otthonod kényelmes melegében. A klasszikus visszatér; jobban néz ki, gyorsabb és ésszerűsebb, mint valaha – higgy a pletykáknak.

QUAKE II

A PC-s nehéz fű begyömbszeli géppisztolyait a PlayStation-be, és az eredmény egyszerűen dögös. Hidd el, elképedsz, ha meglátod! Ajánlhatna a PSM egy különleges KETTŐ demos üzletet?

A VILÁG LEGISMERTEBB ZÖLDAKTIVISTÁJA

"ÓÓÓ, IOIOÓÓ, IOIOÓÓ!" IGEN, JÖN TARZAN!



Tarzan, a „Vadak Királya”, nekilendül és kedves jódlizással suhan el a fák között. Legközelebb októberben ér földet a PlayStation-ödön. A Disney Interactive Tarzan-ja Walt Disney-ék legújabb rajzfilmjének mellékterméke a SCEE átiratában. De ne vonjunk le elhamarkodott következtetéseket.

Hőszünk ismét egy 2D-s versenyző, hasonló agyagból gyúrták, mint a Hercules és a Mickey's Wild Adventure főszereplőit. De ahelyett, hogy szigorúan az adott háttérhez tartaná magát, gibbonszerű barátunk ki-be mászkál a képernyőn, attól függően, hogy éppen milyen környezetben tartózkodik, így érzékeltetve a grafika

bizonyos mértékű mélységét – akár a Tombi, csak sokkal szebb köntösben. A történet a régi. A dzsungelben felejtett emberpalánta majomként nő fel. Tarzan nyugodt világát azonban megzavarja a dzsungelbe érkező emberi expedíció, ő pedig rájön, hogy jobban hasonlít a rózsaszínű betolakodókra, mint szőrös pótmamájára. Hogyan jelenik meg mindez a PlayStation-ön? Össze-vissza kell ugrálnod, miközben dolgokat gyűjtögetsz és kicselezed a dzsungel agresszív fenevadjait.

Tarzan-t bíronyára inkább a fiatalabbak fogadják majd örömmel – főleg miután megjelenik a film -, a játék ettől még jó is lehet. Számos pályán keresztül követhetjük Trazant, amint menekül egy megriadt

Félmextelen férfi száguld keresztül a dzsungelen, majomnak tartva magát. Biztos siker, és tudjuk, hogy te is így gondold majd.

elefántcsorda elől, segít barátnőjének, Jane-nek, elkerülni egy farka vérengző páviánt, nővérével, Terk-kel lerombolja az emberek táborát és részt vesz egy kis tigristusában a veszedelmes karmú Sabor ellen. Élethalálharc, nem kevesebb.

Disney átmegy Tarantino-ba? Azt azért nem. De bővebben a Tarzan-ról a következő PSM Előjátékában.



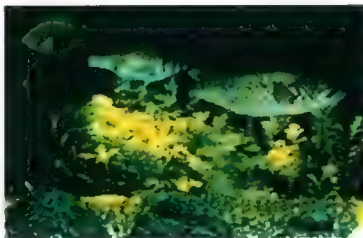
TÉRDIG VÍZBEN!

A KONAMI ÉS A CRAVE SIKERRE VADÁSZNAK – ILLETVE HORGÁSZNAK

Miután a PSM hónapok óta vár egy méretes példány felbukkanására, most egyszerre két játék is ott úszik a PlayStation vizén. Az októberben megjelenő Fisherman's Bait: A Bass Challenge a Konami-től jó kis orsóporgető mókának ígérkezik.

Négy tó, mindegyik 15 helyszínnel, hatféle hal és halszerűség (plusz néhány meglepetés), kicsik és nagyok - a darab valószínűleg kedvére lesz a digitális horgászoknak. Legjobban Dual Shock-kal játszható. A baloldali botkormánnyal megakasztjuk a zsákmányt, a jobboldali pedig orsóként működik. Ha túl erősen tekered, elpattan a zsinór; ha jól

taktikázol, egy gyönyörűséget vetnek a habok a lábad elé. A Crave játéka, a Reel Fishing, azonban valószínűleg még várát magára novemberig. Itt a fotó-realistikus grafika van műsoron. Lehetőség nyílik



A mélység rémel. Zabolázd meg őket! A botoddal, persze.

edzésre és bajnokságokra, a legmegkapóbb példányokat pedig saját virtuális akváriumodba mentheted el.

A PSM értesíteni fog róla, hogy melyik lesz a nyerő fogás.



MEGERI // BUNOZNI?

Alvilági pletyka szerint a GTA2 is felülnézetes verseny-játék lesz. Dan Mayers teljesen beépült a hírforrásba, hogy feltárja az igazságot.

Bármelyik régi motoros tud olyan videojátékot készíteni, amely tele van káromkodással és értelmetlen erőszakkal.

Gondoljunk csak az előnyökre.

Vihart kelt a médiában, munkát ad a kereskedelmi tévék cyberműsor-vezetőinek, nagy publicitása lesz és ez (ugyebr) segít az eladási statisztikákon. Néha azonban olyan programokat is láthatunk, amelyek a fenti húzásokat arra használják, hogy a játékkészítés határait kitolják, és a játékokat az iskolások hobbija helyett a felnőtt világ részévé tegyék.

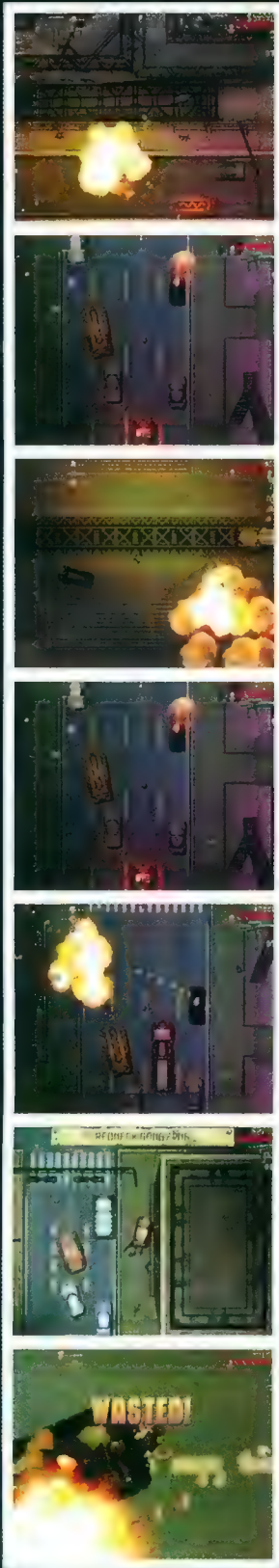
A *Daily Mail* tiltakozása ellenére a *Grand Theft Auto* is ilyen játék volt. Valóban bűnöket kellett benne elkövetni, embereket kellett elütni, s tele volt káromkodással is, de mégsem ezek a tulajdonságai tették felnőtt játékká, hanem az, amit csak kevesen ismertek

fel. Láthatóan filmszerű tulajdonságai, a figyelmesen összeválogatott zene, a pop-kultúrára tett utalásai bizonyára kevesebb tinédzser figyelmét ragadták meg.

Aztán jött a *Driver* és az érdeklődés még magasabbra hágott. A GTI-játékát úgy emlegették, mint a *GTA 3D*-változatát (csak épp autólöpés, káromkodás és gázolás nélkül), bár nyugodtan tekinthetjük inkább egy másik, ugyanannyira színvonalas autós játéknak.

A *Driver* egyik problémája a gyakori pop-up jelenség volt. Ennek oka feltehetően a konzol technikai korlátja – a

PlayStation még egyszerűen képtelen teljesíteni azokat a követelményeket, amelyeket a *GTA 3D* megjelenítése kíván. Ezért – bár a kezdeti reakció a meglepetés volt – a Rockstar bölcs módon a felülnézetet választotta a ▶



Íme, a GTA2 első képei. Szivdöglesztőek.





A daruk himbálózna, a zsaruk csúszkálnak, apró emberkék préselődnek össze a beton és a gumi között. Háborzongató, de figyelemre méltó környezet.

► közeljövőben megjelenő GTA2 megjelenítéséhez. Akkor mégis miben lesz új a játék az eredetihez képest?

A GTA2 már készül egy-néhány éve, és ez alatt jó pár üzleti-gazdasági változás sújtotta az érintett cégeket. Szerencsére az eredeti játékot fejlesztő DMA csapat újra a ringben van, bár most már a Rockstar Games zászlója alatt. Az első játék készítése során még voltak problémáik számos ötlet megvalósításával, de ezúttal nem beszélhetnénk ilyesmiről.

Sam Houser, a Rockstar Games elnöke a játékkal kapcsolatos reményeiről beszélt a PSM-mel. „Minden

nagyobb, trükkösebb, gyorsabb és jobb, mint az eredetiben. A játékmenetnek olyan új részei is vannak, amelyeket eddig soha, senki nem láthatott. A közép-pontban a bandák háborúja áll.”

A játék lényege ugyanaz maradt: a játékot fil-léres, piti gengszterként kezdjük, majd elindulunk felfelé a szá-márletrán. Minél több küldetést teljesítünk, annál nagyobb lesz az ázsziók a bün-szövetkezetek szemében. „A cselek-mény egy képzeletbeli amerikai városban játszódik a közeljövőben” – mondja Sam. „A helyszín továbbra is Amerika, de nem akartunk valós helyet választani.”

A gengsztervilág utcáit három külön-böző területre bontották. Vizuális szem-

pontból vadabb a látvány, mint az eredeti játék rajzfilm-színei, ez is alátámasztja azt az érzetet, hogy 18 éves felüli program van a kezünkben. Sam azt mondja, a grafikát jelentősen modernizálták: „Jócskán felfejlesztett mozaikkészletet és egy vadonatúj grafikai programvázat használtunk ezúttal – a játék egy igazi felülnézetes 3D játék lett.”

A városban minden interaktív, de mostantól nem mi vagyunk a figyelem középpontjában. Bárhová is megyünk, mindenhol van egy kis suskus. Egy kábszer-elosztó, vagy egy támadás valaki ellen (talán éppen – a küldetés kel-lős közepén – ellenünk). Nincs előre gyár-tott recept arra, hogy hogyan alakul sorsunk a játékban, de nyilvánvalóan tanácsos óvatosságnak lennünk, különben már nyomunkban is a jard. Ez különbözteti meg a játékot elődjétől – VELED is történnek dolgok, esetleg a küldetésektől függetlenül is.

Ahelyett, hogy egyszerűen végig-mennél a különböző küldetéseken, a hét banda egyikének alkalmazásába kell álln-od. Ha sikeresen végrehajtasz egy nekik tetsző feladatot, több tiszteletet, és per-sze több munkát kapsz. Ez Sam szerint igen fontos: „A tisztelet a lényege min-dennek, mert a bandában kivívott tisztelet nélkül nem kapsz munkát – ha pedig nincs hiteled előttük,

búcsúzhatsz is az életeredtől.”

Kemény dió. Ha csatlakozol egy bandához, már ki is vívtad a többi rosszindulatát. Szabadúszóként pedig megvan annak a veszélye, hogy kocká-zatvállalás hiányában egyszerűen nem kapsz elég pontot.

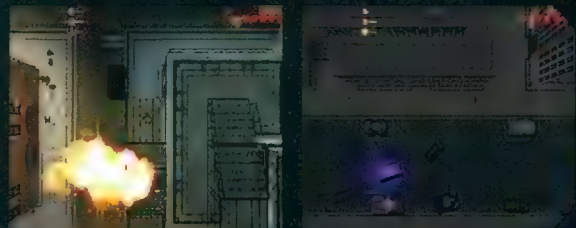
Hogy hogyan is működik ez az egész? „Minden küldetéseidet utcai bandák adják egy-egy nagyobb balhé részeként” – árulja el Sam. „Csak akkor kapsz munkát, ha úgy érzed, a bandák közötti harcban az ő oldalukon állsz. A konkurens csoportok megtámadásával kell bizonyítanod a hűségedet. Ha megtetszel egy bandának, munkát adnak neked. Természetesen, ha belépsz valahová, a rivális gengsek a legkülönbözőbb módon próbálnak majd eltenni láb alól.”

A bandák különböző formák-ban jelennek meg. Az első játékból már ismert Krishna mozgalommal ezúttal kábszerélvező fegyveres erőként kell számolnunk. A Yakuza a japán maffia keménymagját képviseli. A Zaibatsu névre hallgató, a Robocop



A GTA2 kinézete – bár nem épp korszakalkotó – jobb, mint az elődjéé. A rob-banások különösen dögösek.





A város sötét és félelmetes hely – különösen, ha szembe kerül a különböző bandákkal.

OCP-jére emlékeztető ipari bűnszövetkezet azonban mindannyiuknál nehezebb falat. Ezek az alakok kemény drogokat termelnek, melyek egyik fogyasztója a Krishna is. Okos húzás a programban, hogy minél jobban elvegyülj a bandák életében, annál többet értesz meg a közöttük fennálló viszonyokról. Egy részük ellenségesnek látszik, de valójában szövetségesek egymással.

A GTA nyilvánvalóan nem lenne önmaga a zsaruk nélkül. Ezt az oldalt is feljavították, így most négy különböző szintű rendőrségi reakcióval találkozhatunk. Sam eléggé fel van vilányozva: „Imádom ezeket az újfajta rendőroket.

Hagyományos zsernyákot, SWAT kommandósok, az FBI, és a hadsereg arra az esetre, ha különösen antiszociálisan viselkedtünk.”

No és vannak új fegyvereink a

galibaokozásra?

„Persze. Egy csomó. Molotov koktélok, elektromos kábitópuskák, autógyűk, kézi gránátok, géppuskák és még jó pár eszköz.”

A törvény szolgálainak első szintjét még mindig a rendőrök jelentik, de most már szuperzsaruként láthatjuk viszont őket. Mindenhová követnek minket, át az épületeken, a sikátorokon, sőt még motorháztetőket is átugranak azért, hogy elkapják a grabancunkat.

Ha túl hangosan és látványosan ügycdünk, a különleges kommandó is megjelenik a színen. Utakadályokat állítanak fel és nagy tűzerejű fegyverekkel parancsolnak fegyelmet. Majd jön az FBI is – ők jóval gyorsabbak és nemigen törődnek vele, hogy civilek is áldozatul esnek-e a rohamoknak. Utánuk a hadsereg következik.

A katonák akár darabokra is szedik

miattunk

a várost, és végül mindig elkapnak. Ha elkerüljük őket, extra pontokat kapunk.

A járd embereihez hasonlóan a járőrelők mesterséges intelligenciája is nagyot fejlődött. Mindenki van valami dolga, vagy el akar jutni valahová. Az sem kizárt, hogy azon kapjuk magunkat, egy polgár fejbe kólint, mert azt hiszi, mi loptuk el a motorját. Rablókba, merénylőkbe és kábitószár-árusokba is belefuthatunk. A végén még az autónkat is ellophatják, vagy kirabolnak minket, ami pontjaink felének elvesztését eredményezi. Ezek azok a dolgok, amelyek Sam-et leginkább beindítják:

„A mesterséges intelligencia annyira feljavult, hogy úgy tűnhet, a város valóban életre kelt. A lehetőségek végtelenek, a város tényleg élő környezetnek tűnik és minden cselekedetünknek súlyos következményei lehetnek.

Az alapján, amit a GTA2-ből láthatunk – azon kívül, hogy a GTA részlegesen átdolgozott változata – elmondhatjuk, hogy a DMA még talán elődjénél is lendületesebb játékot alkotott. Csak ön után azzal a géppuskával...

TANÚSÁGTÉTEL



A *Driver* és a *GTA2* a ringben? Sam Houser, a Rockstar Games elnöke cseveg velünk.

Mi a szándékotok a GTA2-vel?

Ez az eredeti játék feljavított változata, melyben rengeteg új vonás, fejlesztés és újítás jelenik meg. A *Grand Theft Auto* változatos játékmenetének és aktuális témájának köszönhetően, egyszerre kavart vitákat és vált hihetetlen népszerűvé a rajongók és a sajtó józanabb ítéletképessegű munkatársai körében. A *GTA2*-t két éve fejlesztjük, és várakozásaink szerint a program ugyanúgy egyszerre sokkolja és lebilincseli majd az embereket, mint az eredeti változat.

Egészen az ideig Los Angeles-i E3 kiállításig terjengtek olyan pletykák, melyek szerint a GTA2 nem öröklí majd az eredeti játék felülnevezet. Felmerült ez valaha a fejlesztők között?

Nem. A játék egy forgalmas városban játszódik és az üldözésen alapul. Két szempont is arra vezérel minket, hogy felülnevezet alkalmazzunk. Az egyik az egyéb járművek sokasága, de sokkal fontosabb az, hogy járművünk elé és mögé is láthassunk egy időben. Így láthatjuk, merre haladunk és ki üldöz minket. A játékot a *Police Stop* videók inspirálták, amelyekben helikopteres rendőrségi üldözések láthatóak. Ezek remekül megörökítették egyes bűnügyi helyzetek örült mivoltát és mi úgy éreztük, hogy remek ötletet szolgáltatnak egy játékhoz.

Ti a felülnevezetre szavaztatok. Mit gondoltok a *Driver*-ről, amely olyan, mint amilyennek az emberek a GTA2-t várták?

A *Driver* szép játék – de nem a *GTA*. Miért? Nos, mert nem tudsz kiszállni az autóból és normális esetben nem láthatod, ki üldöz. Szerintem technikailag jó munkát végeztek, de mi egy egész más játékot készítettünk (bárki, aki ismeri a *GTA*-t, el tudja fogadni ezt) és a PlayStation teljesítménye nem lenne elég ahhoz, hogy teljes 3D-ben játszassunk a *GTA*-val.

Mondd, milyen hatással vannak a játékmenetre a járőrelők és a lakosok?

Az ártalmatlan járőrelők mellett – akik közül mindnek megvan a maga dolga: taxira, buszra, illetve vonatra várnak – vannak rablók, autótolvajok, kábitószár-kereskedők, gyilkosok és bandatagok is. A játékra ez olyan értelemben van hatással, hogy kötetlenebb a cselekmény, melynek részeként a város reagál a lépéseidre és befolyásolja cselekedeteidet. Ez az igazán tudd-amit-akarsz-menj-ahová-akarsz érzés.

Zárásként valami bölcsesség?

Ez az első játék, amelyhez nem tudtam hogy hozzáállni. Ha boldogga teszed, kedves veled. Ha pedig rossz vagy, vigyázz magadra...

FILMEK, JÁTÉKOK ÉS VIDEÓK

A *GTA2* bővítésben van a filmes beütéscímek – nyilvánvaló, hogy a hűgység és az a Rockstar-nál filmrajongók. Megkértük őket, mesélgék el, mely filmekből kaptak indítást.

KING OF NEW YORK

Rendező: Abel Ferrara
Rockstar: „A film sötétsége keveredik a játékosággal – nagyon hasonlít a *Grand Theft Auto*-ra!”
PSM: Aki egy várost irányít, azt nem mindig választják. Jó duma.

TRE WARRIORS

Rendező: Walter Hill
Rockstar: „A *GTA2*-ben a bandák kapcsolatai a főhős életét is közvetlenül befolyásolják.”
PSM: A baseball-ütővel történő fejbavágás a főhős életét is közvetlenül befolyásolja.

TAXI DRIVER

Rendező: Martin Scorsese
Rockstar: „A *GTA2*-ben magányos harcos vagy, aki jobbra egyedül dolgozik, mint Travis Bickle.”
PSM: Hozzánk beszélés? Hé, hozzánk beszélés?

GOODFELLAS


Rendező: Martin Scorsese
Rockstar: „A *GTA* befut majd, ami egy nagymenő alaptulajdonsága.”
PSM: Gondolod, hogy vicces vagyok? Szórakoztatlak netalántán? Nem, Mr. Pesci, semmi esetre sem...



Minden huszonvalahány éves férfi kedvenc filmjei. „Mind kiváló film, a témától függetlenül.” Ja.



(1) Az EA rengeteg időt töltött az idei csapat labdazsonglőr-képességeinek fejlesztésével. (2-4) Nicsak! Egyesült Államok-beli csapatokkal is találkozhatunk. Bár – jobban belegondolva – kit érdekel a Miami Marlins, vagy a Boston Berks?



NÉVJEGY

Matt Brown

Beosztás: Játéktervező és műszaki igazgató

Munkaköri leírás:
Elsődlegesen a játék programjait őríti felelős, valamint azokért az eszközökért és eljárásokért, amelyek abban segítenek, hogy a játékos a lehető legjobb minőségben jelenhessen meg a PlayStationön.

Korábbi játékok: A FIFA World Cup-on és a FIFA '98-en kívül én írtam a Lost World: Jurassic Park-ot (a jó részemet). Szintén részt vettem számos játék (Tai Fu, Small Soldiers) és néhány, magam sem jelenti (játék) készítésében a DreamWorks Interactive cégnél.

Amik hatottak a játékokra:
Egy csomó időt töltöttem a konkurencia cégek (Konami, Eidos) játékaival játszva, de más műfaj (például verekedős) játékokból is sokat tanultunk.

Kelendő játékok: A Tekken 3-re vagy a Soul Edgere szavaznék.

FIFA 2000

A FIFA-franchise szívós évelő növénye újra termést hoz

Műfaj: Foci szimulátor

Kiadó: Electronic Arts

Fejlesztő: In-house

Megjelenés: November

A jó öreg kanadai cimborák nekiláttak a legújabb focijáték-dívat kidolgozásához. De természetesen csak erre a szezonra. Vajon hogyan akarják felvenni a versenyt az ISS csapattal? Nem is szólva az SCEE megjelenéséről a piacon. Matt Brown avat be minket néhány titokba a játék legújabb változatával kapcsolatban...

Hogyan jellemeznéd a játékot?
A FIFA 2000 a legjobban irányítható, legrugalmasabb és leglátványosabb futball játék, amely valaha is készült. A játékosok és a csapatok valóságosabbak és pontosabbak, mint az eddig készített változatokban. Az elmúlt évet azzal töltöttük, hogy alaposan áttanulmányoztuk azokat az elemeket, amelyek a foci a



(1) Ugorj, szökellj, bottalodsz be a kapuba. (2) A kiállításra nem lehetsz büszke, felesleges szidni a játékvezető felmenőit.

földkerekség legnépszerűbb sportjává teszik. Taktikai szempontból összetettebb lett a játék, nőtt a játékosok közötti interakció (pl. lökések, ütközések) és vannak új kameranézetek, visszajátzások is – mindez persze a lehető legnagyobb élethűség érdekében. A PlayStation jellemzőit fejben tartva a képfrissítést 25 fps-re emeltük, még több poligont adtunk a játékosoknak és valós idejű, dinamikus megvilágítást alkalmaztunk a programban. A pályaborítás is jobban hasonlít a fűre, mint korábban.

Mik az újdonságok?

A már említett dolgokon kívül beépítettük a lendület-alapú ütközés-rendszert, melynek segítségével például szögletet harcolhatsz ki a labdát az ellenfélre pattintva, vagy belevetődhetsz a lövésekbe. Az új rendszernek köszönhetően valószerűbbek a felállások és az emberfogás, valamint a játék tempója is. Az előző FIFA-változatok intenzitása megmaradt, de most már van egy kis időd megtervezni a támadásaidat, mielőtt a védelem rád rontana.

A kezelést is egyszerűbbé tettük, a mozgások folyamatosabbak, és beépítettünk automatikus és játékos-irányítású védelmet is.

Cselezhetünk is?

Hát persze. Az újszerű kezelést könnyebbé teszi a dolgot. Azért szükség van némi gyakorlásra ahhoz, hogy bohócot csinálj a barátaidból.

Hány csapat lesz jelen a játékban?

Legutóbbi számításaink szerint több mint 450. Mint mindig, ezúttal is érkeztek hozzánk kérések új bajnokságok és csapatok beépítése érdekében, így megpróbálunk minél több csapatot bepréselni.

Milyen kihívások várnak ránk?

A FIFA 2000 újdonsága a Season Mode (szezon játékmód), melyben liga- és kupameccseidet egybefonódó időbeosztással játszhatod le. Lehet több, egymást követő szezon is játszani, itt vigyáznod kell, nehogy kiess. Ami a kupákat illeti, természetesen

(1-3) Egy csomó időt töltöttek a pályatextúrák és a világítás-effektek tökéletesítésével. **(4-5)** Mint mindig, a játékvezetők igen ügybuzgók. **(5)** A kapus mesterséges intelligenciáját úgy fejlesztették, hogy eredményesen küzdhessen meg a kapu előtti légiforgalommal.



a játék része lesz a Liga Kupa és a két európai kupasorozat, de számtalan saját liga- és kupasorozat kreálására is megvan a lehetőség. A FIFA 2000 része lesz az ezredvégi Classic Cup is, amelyben a század több mint 40 legjobb csapata kap helyet. Utóbbi módban legendás híró gárdákat is irányíthatsz, vagy meg is küzdhetsz velük a mai bajnokságokból kiválasztott kedvenc tizeneggyel.

Ki lesz a kommentátor?

Nos, mint az már sejthető volt, egyik régi hősünket, John Motson-t kértük fel erre a szerepre. Mark Lawrenson lesz a segítségére és Gary Lineker üdvözlő majd a meccs elején.

Lesz televízió-szerű visszajátszás többféle kameranézettel?

A FIFA 2000-be új, látványos visszajátszások is bekerültek. Néhányat közülük televízió-stílusúak is nevezhetnénk, de egy csomó közülük még érdekesebb. Ha gólt szerzel a FIFA-ban, a visszajátszás tovább növeli majd a gólrörmödet.

Mennyire lesznek engedékenyek a játékvezetők?

Nos, ha egyértelműen szabálytalanság történt, a sípszó sem marad majd el. Viszont lesznek kevésbé szigorú bírók is, akik elnéznek majd olyan dolgokat, mint a feltartás, vagy a megkérdőjelezhető tisztaságú szerelések. Te döntöd el,

mennyire szigorú sípmesterek fűjjék meccseidet.

Hogyan teszik lehetővé, hogy az összes csapat adatai frissek legyenek?

Egy külön team 12 hónapig dolgozott a játékosok és csapatok adatainak gyűjtésén. Minden tulajdonságnak alaposan utánanéztünk – a súlytól és a magasságtól kezdve a lövések pontosságán és az agresszivitáson át egészen a hajszínig, az arcszőrzetig, vagy épp a testfelépítésig.

Lesznek menedzser-vonásai a játéknak?

Egész csomó új stratégiai elem áll majd a játékosok rendelkezésére a csapatok játéktípusának meghatározására. Minden összefüggésben áll majd a számítógép által irányított csapattársak taktikai húzásai, amely lehetővé teszi, hogy több befolyásod legyen a csapadra, mint valaha.

A stadionok valódi helyszínek mintájára készültek?

Mivel több, mint 450 csapat lesz a játéknak, nagyon sok időbe telt volna beprogramozni az összes arénát. Ehelyett inkább kiválasztottunk néhány stadiont, amelyek a legjobban hasonlítanak azokra az európai futballban előforduló helyszínekre, amelyek meccseid helyszínül szolgálhatnak.

Vannak terveitek az új Wembley megjelenítésére?

De szép is lenne... Neked megvan a tervrajz? Legközelebb jó lenne már azt is szerepeltetni a játékban, de idén még nehéz lett volna megoldani a dolgot.

Voltak technikai nehézségeitek?

Az új effektek, a magasabb poligon-számú játékosok, a dinamikus megvilágítás és a képfrissítés frekvenciájának felfejlesztése 25 fps-re mind nagy kihívás volt számunkra.

Titkos álomcsapatok?

A Classic módban több mint 40 található belőlük, de csak egy részüket láthatod meg rögtön, ha kicsomagolod és betöltöd a FIFA

2000-et. A többit már magadnak kell megtalálnod.

Kiről modelleztétek idén a mozgást?

Nagyon izgatottak vagyunk, mert nagy örömünkre idén az angol válogatott (és a Tottenham) hátvéd-hercegét, Sol Campbell-t képezhettük le. A Sol-ról mintázott mozgásoknak köszönhetően végre fejleszthettük kemény szereléseket és test-test elleni játékokat.

Elárulnál nekünk egy titkot a játékról?

A játékosok találkozhatnak majd olyan, kevésbé ismert focistákkal is, akiknek a haja neonrózsaszín lesz, a bőre meg zöld.



(1) Az MLS egyébként a Major League Soccer rövidítése. Hmmm.
(2-3) Gyors és heves támadások a jenkikről.



(1) A pásztorkodás nem minden. A játék során számos rejtvényt kell megoldanod.
(2-3) Odakint farkastörvények uralkodnak és a nyáj csak rád számíthat.
(4-5) A Mesterséges Esztelenség egészen élethűre sikeredett.

SHEEP

Bee, bee, fekete bárány... Ben Everett megszújja, mi búj a báránybőrbeee.



NÉVJEGY

Ben Everett

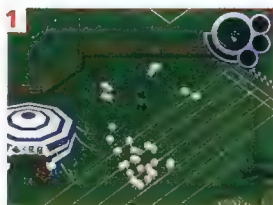
■ **Beosztás:** játéktervező

■ **Munkakör leírása:** munka, email, még több munka, kérdések megválaszolása, sör, munka, fagy, animáció, munka, sör és alvás.

■ **Korábbi játéka:** A Bourmabouthi Egyetem számítógépes animáció szakának elvégzése után animátorként helyezkedtem el a Mind's Eye-nél. A dolgokat mindig is játékos szemüvegen át figyeltem, és egyszer csak fejest ugrottam bele.

■ **Amik hatottak a játékra:** A Lemmings-et szinte említeni se kell, és ha nem is ennyire kézenfekvően, de legalább ilyen nagy hatásúak voltak régi lekolai játékok, mint a Toyern & Earl.

■ **Kedvenc játék:** Bubble bobbie. Hogy tud valaki ennyire eredeti lenni?



(1-3) Bo vérre szomjazik. Most kell ravasznak lenni, ha ezt meg akarja úszni!

Műfaj: terelgetős

Kiadó: Empire

Fejlesztő: Mind's Eye

Megjelenés: November

Milton-Keynes a kómarháiról híres, de vajon tud-e bitbárányokkal is szolgálni? Most Ben Everett kér mindenkit, vessen egy pillantást legújabb, humoros teremtményére, a *Sheep*-re.

A beavatlatlanoknak mit érdemes tudni a játékról?

A birkákat az emberi faj tanulmányozására küldték a Földre, de nagymennyiségű fű elragcsálása és virágillat beszippantása után elfelejtették tartózkodásuk célját. Kiválaszthatod, hogy a négy birkapásztor közül melyik szeretnél lenni. Bo Peep, a pásztor és rock énekes, Adam



Halfpint a magán-detektív, Shep a hivatásos juhász kutya, vagy Motley az öle. Téged, a pásztort annak idején egy földönkívüli birka elrabolt és szüntelen terelőkényszerrel oltott be. Négy féle birkát kell 16 különböző nehézségi szinten végigterelned. A szintek mindegyike önálló világot képvisel, és a négy fajának is megvannak a terelési sajátosságai.

Hogyan kell a játékot játszani? Kezdetben minden nyáj 30 egy-egyű birkából áll. Egy pedagógus türelmére, szeretetére és fegyelmzett-ségére lesz szükséged ahhoz, hogy kordában tartsd őket. A birkákat irányíthatod hanggal, brutálisan és erőszakkal, szeretettel és birkacsemegével.



Végül is miért készítettetek terelgetős játékot? Mert ilyet még nem csináltak. Muszáj volt egy új fajtával kirukkolnunk!

Milyen előtanulmányokat végeztek?

Sok időt töltöttünk a birkák viselkedésének megfigyelésével, de birkapásztor versenyeken is jelen voltunk. Egyébként is vidéken működünk, úgyhogy bőven találtunk anyagot.

Mi sarkallt benneteket erre a Mesterséges Esztelenségre? A birkák veleszületett hülyesége. A nyájak terelését, megkönnyítettük, amennyire lehetett, de megtartottunk egy csipetnyi együgyűséget is, ezzel talajt adva a humor-nak és feladatot a játékosnak.

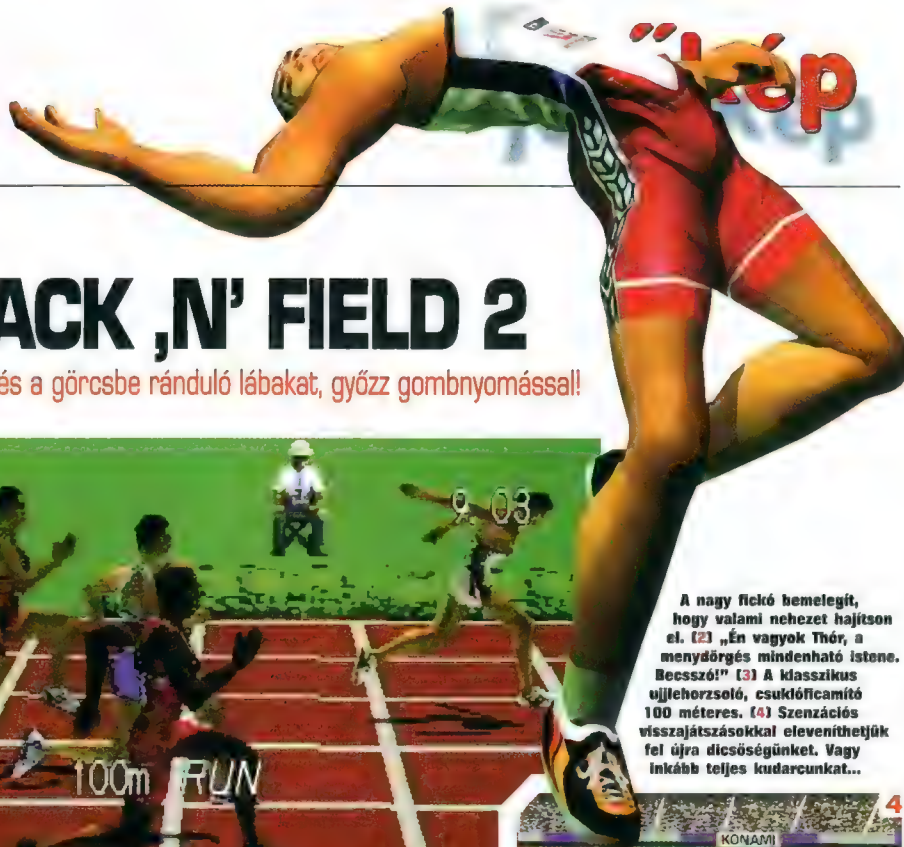
Miért akarnának a kölykök Bo Peep bőrébe bújni, ha Yoshimitsu is lehetnének? A játék lényege nem a macsóság, hanem a jóízű röhögés.

Melyik a játék legjobb mozzanata?

Személy szerint a fagyaltgyár csomagológépeibe szeretem terelni a nyáját.

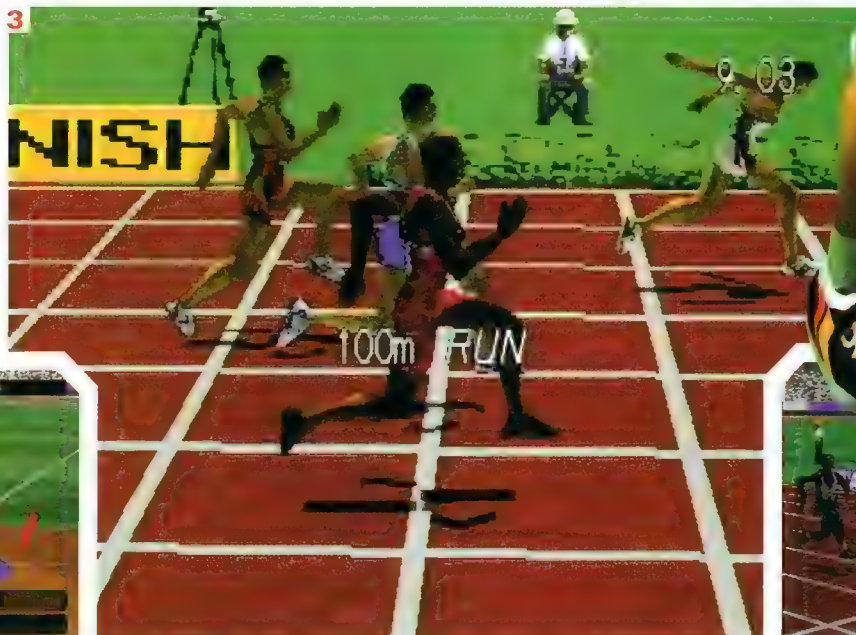
És technikailag melyik a legigényesebb rész? A nyáj szisztéma. A nyáj gyorsan és könnyen alakítható ki. A nyáj felállítását pillanatok alatt megváltoztathatjuk.





INT' TRACK ,N' FIELD 2

Felejtse el az izomlázat és a görcsbe ránduló lábakat, győzz gombnyomással!



A nagy fickó bemelegít, hogy valami nehezét hajtson el. [2] „Én vagyok Thór, a menyőrgés mindenható istene. Becsszó!” [3] A klasszikus ujjlehorzsoló, csuklóficamító 100 méteres. [4] Szenzációs visszajátzásokkal eleveníthetjük fel újra dicsőségünket. Vagy inkább teljes kudarcunkat...

Műfaj: Sportszimulátor

Kiadó: Konami

Fejlesztő: In-house

Megjelenés: Karácsony

Ínhüvelygyulladás, zslibadt csuklók, letört körmök... Ilyen örökséget hagyott ránk a *Track And Field*. Számíthatunk-e még újdonságra a mazochista játékok világában? Egy bizonyos Hose úr szerint igen, rengetegre.

A be nem avatottak kedvéért mondj valamit az *International Track and Field 2*-ről! Ebben a játékban versenyzőnk egy sor élethű sporteseményben vesz részt, hogy a legjobb univerzális sportoló váljék belőle. Mindegyik versenyszámban bizonyos követelményeket kell

teljesítenünk, hogy a következő körben folytathassuk. A játékosok egymással versengenek a legmagasabb összpontszám eléréseért. Elsődleges cél a legtöbb aranyérem elnyerése. Ez a játék mind a tudás, mind az állóképesség próbája.

Ujjgyötrés ide, gombnyúzás oda, a *Track And Field* nagyszerű játék volt. Milyen fejlesztések várhatóak az utódon?

A sűrű gombnyomogatásnak még mindig nagy szerepe van a játékban, de most van néhány olyan új versenyszám, melyekhez remek időzítés és nagyszerű reflexek szükségesek. Bizonyos számoknál taktikázniuk kell az ellenfelek legyőzéséhez.

Vannak-e új sportágak?

Igen, kajak-kenu, torna, kerékpározás, műugrás és súlyemelés.

Van-e olyan elem a *Track And Field 2*-ben, melyre különösen büszke vagy?

A sportolók és a stadion grafikája óriási fejlődésen ment át. A játék most fantasztikusan realisztikus, különösen a játékosok animációja sikerült jól.

Várható-e igazi sportolók szereplése vagy valamilyen szintű támogatása?

Nem fogunk valódi neveket használni, és erről jelenleg nem mondhatunk többet.

És mi a helyzet más Konami játékok szereplőivel? Feltűnnek-e ismert hősök?

Sajnos nem volt időnk rá, elsősorban a játszhatóságra koncentráltunk.

Egyszerre négyen vagy nyolcan játszhatnak majd? Négyen.

A bőrkeményedések elkerülése érdekében

tervezitek-e puha, könnyen lenyomható gombú perifériák kiadását a *Track and Field*-hez?

Jó ötlet! Örömmel hallom, hogy a játéknak vannak fanatikusi is.

Melyik a kedvenc részed az *International Track And Field 2*-ben?

Én személy szerint a kerékpárversenyt kedvelem, ami új elem a játékban. Komoly izomlázam lett a sok teszteléstől. Szerintem az *International Track and Field 2*-ben az a lényeg, hogy ne egyedül, hanem többen játsszuk egyszerre.

Milyen játékokon dolgozott előzőleg az *International Track and Field 2* csapata?
Néhányan részt vettek az eredeti *Track and Field* elkészítésében, de a többség a *Nagano Winter Olympics '98* megalkotásán fáradozott.

Legalább egy titkát áruld el az *International Track and Field 2*-nek!

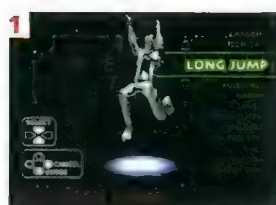
Próbáld meg megkeresni az eredeti verzió rejtett atlétáit, akik különösen jó kondícióban vannak!

NÉVJEGY

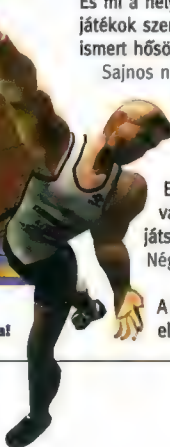


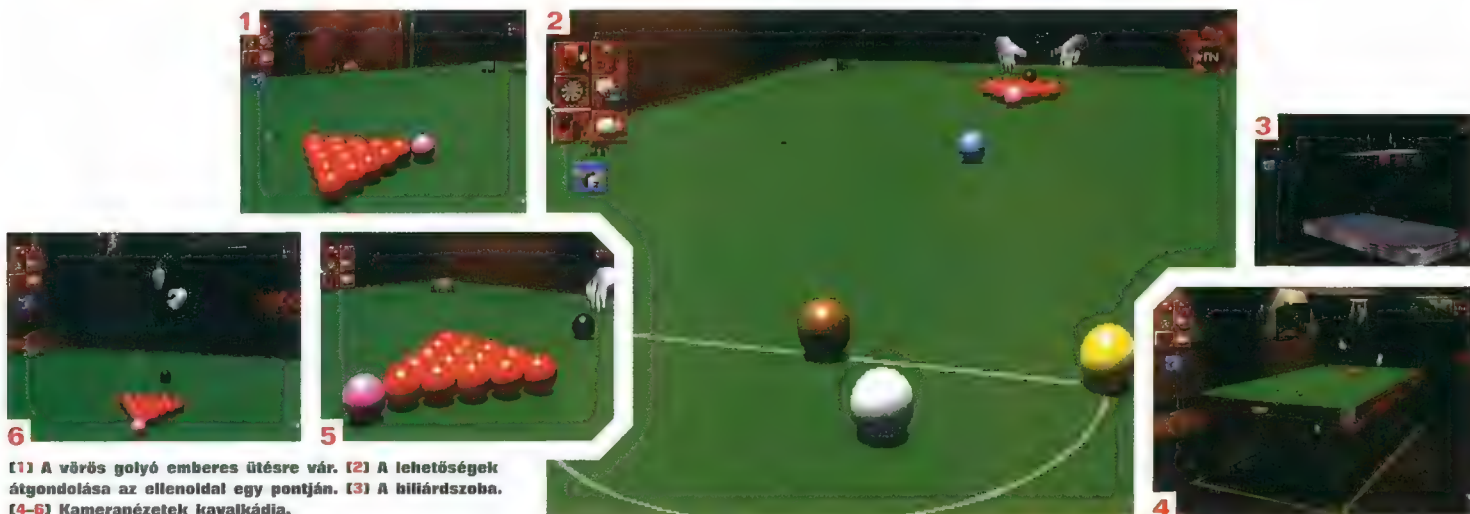
Mr Hose

- **Becstetés:**
Igazgató/programozó.
- **Munkakör leírása:**
Ügyvezetés/tervezői munka irányítása.
- **Korábbi játékok:**
A szakmában eltöltött 20 év (ot és fél év aktív részvétel a játékok létrehozásában).
- **Amik hatottak a játékra:**
A *Hyper Olympic* arcade verziója.
- **Kedvenc játéka:**
Talán a *Missile Command*.



[1] Tekintsük meg a sportágak választékát. Rúdugrás, kalapácsvetés, súlyemelés, műugrás... A lista hosszú. [2] Bríngára!






(1) A vörös golyó emberes ütésre vár. (2) A lehetőségek átgondolása az ellenoldal egy pontján. (3) A biliárdszoba. (4-6) Kameranézetek kavalkádjá.

JIMMY WHITE'S CUEBALL

Végszóra! A PC sláger hamarosan megjelenik PlayStationre!



NÉVJEGY

Archer Maclean

■ **Beosztás:** tervezési vezető, játéktervező, sokoldalú ember, aki az Awesome Developments Ltd. motorja.

■ **Munkakör leírása:** Többé nem készítek túl sok programot és grafikát. Több időt töltök irányítással és a színvonal megőrzésével.

■ **Szakmai múlt:** 17 éve készítek játékkprogramokat. 7 játékot készítettem 25 platformra, ebből 11 toplista első helyezett lett, mint például a *Dropzone* (1984), *International Karate* és a *Kasszasiker IK+*.

■ **Amik hatottak a játékra:** Azelőtt nem sok, a *Cueball*-hoz hasonló játék jelent meg. Magasabbra akartam állítani a mércét.

■ **Kedvenc játékok:** Nehéz választani. Szeretem a jó öreg William játéktérmi játékokat egészen a *Duke Nukem*ig, a *Gran Turismo*ig, és a *V-Rally*ig.

Műfaj: Snooker/pool szimulátor
Kiadó: Virgin
Fejlesztő: Awesome
Megjelenés: Nincs meghatározva

Minden más pool szimulátor kicsit gyerekesnek fog tűnni a *Jimmy White's Cueball* mellett. Legalábbis Archer McLean szerint.

Mondanál pár szót a Jimmy White's Cueballról?
 Alapjában véve egy sor híhetetlen részletességgel kidolgozott környezetben mozoghat, ahol

szinte mindent megmozdíthatsz. Természetesen a snooker és pool játékok találhatók itt elsősorban, valamint vagy fél tucat komplett kiegészítő játék. Olyan helyet próbáltam kialakítani, ahol mindent amit látsz, megvizsgálhatsz, és valamilyen módon használhatsz.

Mi a legérdekesebb a játékban?
 A motion-capture (mozdat-digitalizálás) technikával készült kezek használata, amik gazdátlan fehér kesztyűnek látszanak. Ők képviselik az ellenfelet, és a bírót. Általában azonban a háttérben molyolnak.

Van e-lehetőség trükkös löketekre?

Igen. Van egy Trükkös Lökés Szerkesztő Mód. Különböző variációkat próbálhatsz ki, vagy használhatsz a számítógép mesterséges intelligenciáját. Ki is találhatsz trükköket, amiket elmenthetsz, és megnézheted, hogy a társaid erre mit lépnek. Van továbbá egy lökésünk, ami egyszerűen lenyűgöző. Mind a 22 biliárdgolyót a lyukakba lehet juttatni egyetlen dákőütéssel!

Szerinted a játékban maradéktalanul érvényesülnek a fizika törvényei?

A matematika felhasználásával modelleztük a valós helyzeteket. Tengernyi fizikai és kinetikai kutatást végeztünk.

Milyen nehézségek merültek fel a PC változat konvertálásakor?

A PlayStation egyetlen problémás jellemzője, hogy hadilábon áll az emelt szintű matematikával. Ez az oka annak is, hogy olyan kevés igényes pool szimulátor látott napvilágot.

Kiegészítő játékok?

Persze, tömegével. Túl azon, hogy egy fadákóval lökdösheted az apró golyókat, rengeteg más játék is fellelhető. Van egy teljesen kidolgozott darts játék, kártyajáték, és egy játékautomata, amin a legelső lövöldözős játékom (*Dropzone*) fut, plusz egy félkarú rabló és wurlitzerek.

Mivel járult Jimmy White a játékhoz?

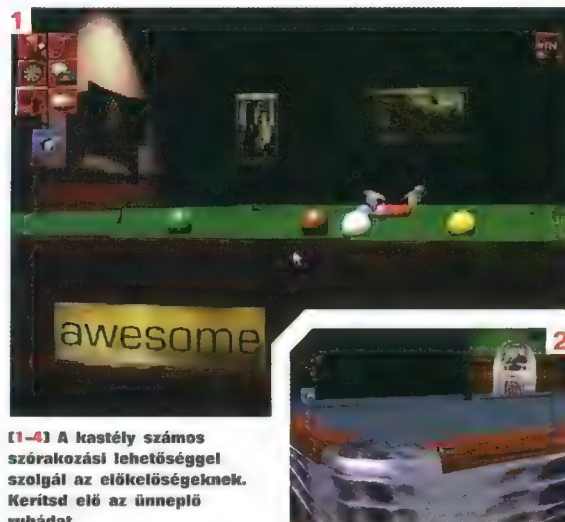
Tanácsokat adott az ütések logikájához, a snooker nehezebb fajtáihoz, a csavart lökésekhez és így tovább. Érdekes, hogy az egérrel nem túl profi, de ha én kezelem az egeret, miközben ő a képernyőt nézi, és azt mondja, hogy „ez be fog esni!”, akkor mérget vehetsz rá, hogy úgy lesz.

Képes a játék minket a helyi kocsmák királyaiává tenni?

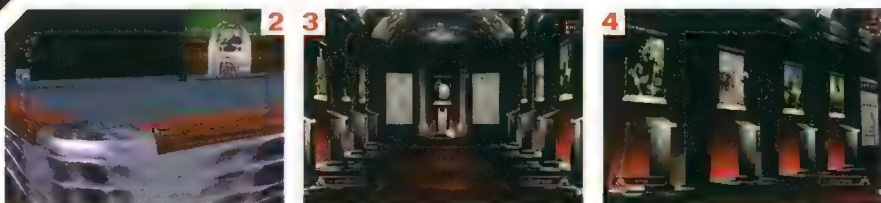
Hát persze! De a kocsmában nem használhatod az undo (visszavonás) parancsot!

Árulj el egy titkot!

Például, hogy az egyik hasonmásom Delores-e? Nem.



(1-4) A kastély számos szórakozási lehetőséggel szolgál az előkelőségeknek. Keritsd elő az ünneplő ruhádat.



zleld meg a

Valóságot



Superbike World
Championship futamok
széles és gyakorlási lehetőséggel.
4 különböző világbajnoki pálya.
Ihletetlenül valóságos verseny,
mely a Castrol Honda versenystálla-
mogatásával jött létre.

Castrol HONDA SUPERBIKE RACING

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!



- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyét.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.



© 1999 Interactive Entertainment Ltd. Castrol Honda Superbike Racing is an officially-licensed team product. Team Sponsors and all other products and brands are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Published, manufactured and distributed by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.



www.thq.co.uk

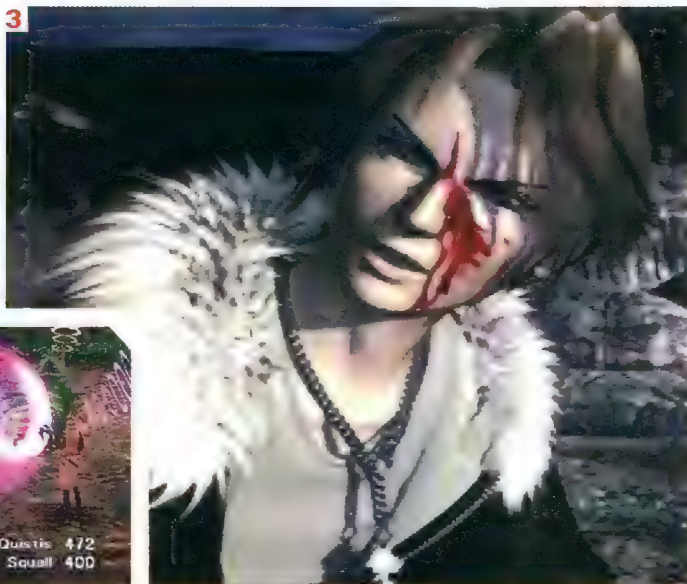
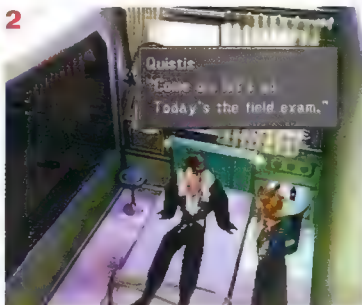
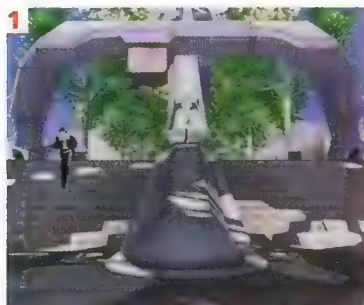
ELŐJÁTÉK

PILLANTÁS A HAMAROSAN A BOLTOKBA KERÜLŐ JÁTEKOKRA.
JÓK LESZNEK, VAGY ROSSZAK?
A PSM KÖZLI A TÉNYEKET.

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Közeledik a leszámolás napja. A Square régóta várt mesterműve hamarosan megjelenik...



Fogadd meg a tanácsunkat, és próbálj meg némi időt felszabadítani. Mondd le a programjaidat, töltsd fel a konyhaszekrényt rágcárnivalókkal, és fagyaszd le az ételeket. Próbáld megértetni életed párjával, hogy néhány hónapig nem sokat fog látni.

Ja, és próbálj minél többet aludni – októbertől búcsút inthetsz az átaludt éjszakáknak. Igen, hamarosan megjelenik a *Final Fantasy VIII*. Ha azt mondanánk, hogy izgatottan várjuk a Square régóta futó

[1-4] A mostani szám demo CD-jén szerepel az *FFVIII* bemutatója. A *PSM* jövő havi számában részletes ismertetőt olvashatsz, **ÉS** egy teljesen új demót találsz...

szerepjáték-sorozatának legújabb epizódját, az olyan, mintha azt mondanánk, hogy a II. világháború csak egy kis csetepaté volt. Már a *Final Fantasy VII* kiadása előtt megindultak a találgatások a következő játékkal kapcsolatban. Két év sugdolózás, találgatás és arcátlan hazugságok után most már hamarosan valóban elkészül a termék.

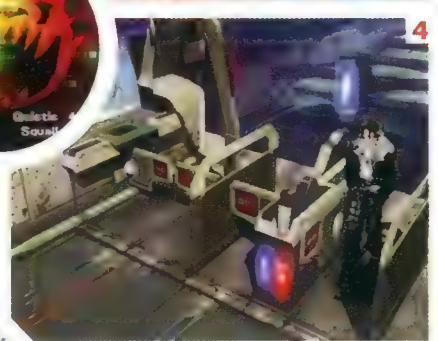
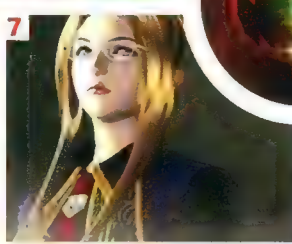
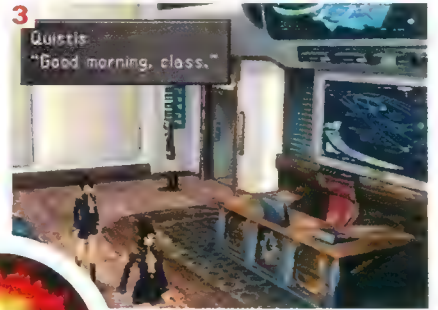
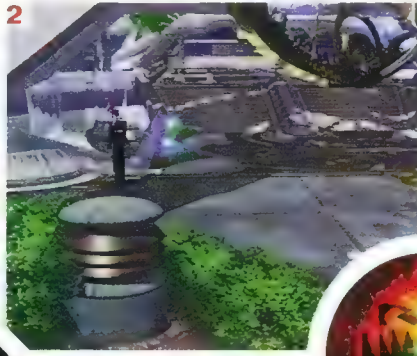
A japán játékosok valószínűleg már néhány hónappal ezelőtt lefoglalták a helyeket a kedvenc játékboltjuk előtt, mivel a játék kiadásakor az előző verzióhoz mérten is hosszú sorok fognak kígyózni. Többórányi játék után is

csupán felületesen ismerhető meg ez az óriás, így tehát örültség lenne az itt rendelkezésre álló helyen kísérletet tenni a teljes bemutatásra. Ezért részletes ismertetőt csak a következő számban olvashatsz. Annyit mondhatunk, hogy az eddigiek alapján az *FFVIII* szinte minden előzetes elvárásnak megfelel, sőt még annál is többet nyújt.

Mint minden *Final Fantasy* játék, az *FFVIII* is egy különös új univerzumban játszódik, melyet új típusú hősök és gazemberek népesítenek be, ugyanakkor sok ismerős arc és fogalom is jellemzi. A vaskos és összetett



■ KÍADÓ:	SCEE	■ SZÁRMAZÁSI HELY:	Japán
■ FEJLESZTŐ:	Square	■ TÍPUS:	Szerepjáték (RPG)
■ MEGJELENÉS:	Október	■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1



[1-7] Lévén a buja grafikus felület, a komplikált történet és az alapos karakter-kidolgozás nagyszerű keveréke, az *FFVIII* sikere szinte garantált. Nem csoda, hogy már elkezdtek dolgozni a folytatáson...

történetben nekünk egy ifjú harcos, Squall szerepe jut, aki nagyon szeretne SeeD zsoldossá válni a Kert (The Garden) nevű óriási komplexumban. A kezdő képsorok ügyesen mutatják be a történet alapjait, a SeeD kiképzés közben pedig megismerkedhetünk a játékrendszerrel és az irányítással. Ha már átrágtuk magunkat ezeken a szakaszokon, és kiismertük a játék finomságait – ez a folyamat legalább olyan élvezetes és érdekes, mint máshol a teljes játék –, akkor kerülünk bele igazán a történetbe.

A *Final Fantasy VIII* alapszerkezete sokban megegyezik óriási sikerű elődjével – a sorozat korábbi játékaihoz hasonlóan nem annyira a forradalmi újítások, hanem inkább a fejlődés jellemzi. Hősünket gyönyörűen megrajzolt



[1-3] Az *FF* grafikáján nagyjavítást hajtottak végre, és a realisztikus ábrázolást részesítették előnyben a rajzfilmszerű túlzásokkal szemben.

és kreatív környezetek elképesztő során vezetjük át, és a történet előrehaladtával sok száz más szereplővel találkozunk. A menürendszer is a korábbi verzióhoz hasonló, akárcsak a térhatású csatajelenetek, melyek ugyanúgy egyesítik a körökre osztott és a valós idejű játék elemeit. Ezáltal az egész játék kellemesen és könnyedén elsajátítható, ha korábban már volt szerencsénk az *FFVII*-hez.

A hasonlóság azonban nem jelenti egyúttal azt, hogy semmi új sincs a játékban, épp ellenkezőleg. Az új világ gazdag és részletes kidolgozásán és az összetett alaptörténeten túlmenően a játék minden eleme kifinomultabb és bővebb lett, valamint számos új fogalom is bevezetésre került. A legfeltűnőbb módosítások a grafika terén tapasztalhatók. A karakterek és

mozgásuk modernebb, valószerű stílusú – jobban emlékeztet a *Resident Evil*-re vagy a *Metal Gear Solid*-ra, mint az *FFVII* kissé rajzfilmszerű stílusára. De ezek mind csupán felületes módosítások. Az új varázslási rendszer – bevezetésre került a védelmező erők fogalma, melyek az egyes karakterekhez kapcsolhatók, és azokkal együtt növekednek, illetve fejlődnek – megvitatása önmagában több helyet igényelne, mint egy átlagos játék teljes ismertetője.

Röviden: a *Final Fantasy VIII* nemcsak átütő siker lesz, hanem valószínűleg minden idők egyik legjobb játéka is. Külsőjét kiváló játszhatóság és mérhetetlen mennyiségű újítás jellemzi. Tehát kezd csak el lemondani a programjaidat...

Andy Butcher



5 PONTOK

- Minden egyes elemében ugyanolyan lenyűgöző, áhítatgerjesztő és játszható, mint neves elődje.
- Játékterét, színvilágát és színélvezetét tekintve még jobb.
- Az új karakterek és csatajelenetek grafikája kiválóan rendezett.

5 PONTOK

- Ha nem tudod, hogy mi volt olyan jó az *FFVII* játékban, ennél a résznel sem fog megváltozni a véleményed.
- Igazán dühös ennyi. Keresztülkérlek valamit, és megtaláltuk.

0 MIELŐTT MEGVENNÉD

Talán nem annyira hatásos, mint a *Final Fantasy VII*, mivel elődjének alaptervére és szerkezetére épül, de aligha kétséges, hogy a *Final Fantasy VIII* szinte biztosan a mindenkori átlagot (és várt) mestermű.

ELŐJÁTÉK



Egy játék, amelyet nem kell bemutatni. Több elpocsékolt munkaidőért felelős, mint bármely más játék. Hölgyeim és uraim – íme a Quake II!

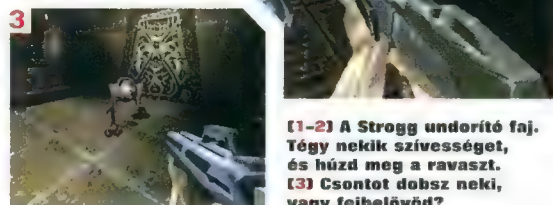
A azoknak, akik még nem ismerik a kirobbanó sikerű *Quake* sorozatot (tehát mindkettőtöknek): a *Quake II* már közel egymillió példányban kelt el világszerte, ezáltal minden idők legsikeresebb CD-ROM játéka közé tartozik.

Az űrflotta egyik katonájának szerepében, egy elit alakulat tagjaként a Stroggek, az emberiség legnagyobb ellenségei ellen kell harcolnunk. A Strogg a kiborgok egyik fajtája, melynek tagjai mind külsőre, mind pedig képességeiket tekintve jelentősen különböznek. A gyenge humanoid harcosoktól kezdve a világháború kirobbantásához is elegendő fegyverrel rendelkező óriási pókszerű lényekig mindenfélével találkozhatunk. Ezzel szemben a játék kezdetén a mi fegyverzetünk mindössze egy kis lézerpisztolyból és némi

munícióból áll. Szerencsére a Stroggeknek az a szokása, hogy különféle fegyvereket hagynak szanaszét az egyes szinteken, így a játék előrehaladtával egyre nagyobb arzenállal rendelkezhetünk. A PC-változatban szereplő valamennyi fegyver szerepel a játék PlayStation verziójában is, egy kivétellel. Ez a BFG 9000, a leglassúbb és egyben a legpusztítóbb fegyver. A puskák, golyószórók, gránátok és a rakétakilövéők mellett még sok-sok más játék-szer akad a kezünkbe, noha ez semmit sem ér, hiszen a legtöbb ellenségünk is hozzájuthat ugyanehhez a fegyverzethez.

A első személy nézőpontú *Quake II* PlayStation-változata nagyon hasonlít PC-s elődjére. Összesen 20 szinten harcolhatunk. Egyetlen kivétellel minden szint a PC-változatban szereplő szinteken alapszik, noha kissé lecsíptek belőlük a jobb játszhatóság érdekében, illetve a szintek közötti töltés rövidítése miatt (erre a szintek részletes kidolgozottsága miatt van szükség).

A grafikát tekintve a *Quake II* a leghatásosabb játékok közé tartozik, mely valaha is megtisztelte a PlayStatiót. Egy játékos módban láthatjuk, hogy egyáltalán nincs homályosodás, így szinte szó szerint átlódozhatjuk magunkat a szint egyik végétől a másikig – ha erre lenne szükségünk. A játék folyamatosan 30 kocka/másodperces sebességgel fut akkor



[1-2] A Strogg underitő faj. Tégy nekik szívességet, és húzd meg a ravaszt. **[3]** Csontot dobsz neki, vagy fejbőlövöd?



[1-5] Ismétlődő játékmot? Szó sincs róla. A sok különböző ellenfél és gyilkolási módszer miatt annyit kell húzogatni a ravaszt, hogy nem érsz rá unatkozni.
[6] A hiperlézer a jelenkor kifinomult harcosának fegyvere.

is, ha egyszerre több ellenfél van a képernyőn. Ennél is lenyűgözőbb az új programváz, amelyet a Hammerhead kifejezetten a *Quake II* játékhöz fejlesztett ki. A felületek pontosan részletezettek, ami azt jelenti, hogy egyik sem hajlik vagy homályosodik el, amikor a képernyő előterébe kerül.

A *Quake II* igazi közönségvonzó eleme viszont ugyanaz, mint a PC-s változaté – a több játékos mód. Természetesen a PlayStation nem támogatja a 32 játékosal játszott Deathmatch-et, de a fejlesztők meglepő módon ki tudták alakítani a négy játékosal játszható osztott képernyős módot, melynek minden

egyes részlete ugyanolyan jól fest, mint az egyszemélyes játékokban. Akár három játékosárral folytathatunk gyors és ádáz küzdelmet a különlegesen kialakított Deathmatch-szintek egyikén rohángálva, és egymást szitává löve. A játékot Hagyományos Deathmatch és Csoportos Deathmatch módban is játszhatjuk, sőt a teljesen új Versus (egymás elleni) mód is rendelkezésre áll, melyben az egyes játékosok adott számú élettel rendelkeznek – a végére életben maradó játékos lesz a győztes.

Sajnos nincs lehetőség a gépek összekötésére, ami a PSM véleménye szerint sokkal kelendőbbé tenné a játékot. Úgy tűnik, hogy a fejlesztők szerint nem rendelkezik elegendő játékos a szükséges kábellel, így a

cégek számára nem éri meg pénz és időt áldozni a játékok ilyen irányú fejlesztésére. Igazi szégyen, hogy a PlayStation-játékosok csak osztott képernyőn élvezhetik a *Quake II* több játékos módját. Viszont őszintén szólva, kettőnél több játékos ellen játszva szerencsésnek mondhatjuk magunkat, ha jut időnk rá, hogy egy pillantást vessünk a pontszámra, nem is beszélve az ellenfél pozíciójáról.

A *Quake II* PlayStation-változata a programozást tekintve figyelemre méltó. Nem csupán felülmúlja a Nintendo 64-re készült *Goldeneye* programot, hanem a legnépszerűbb és legbefolyásosabb játékok egyikének tökéletes klónja is egyben. Igazi öröm.

Justin Calvert



5 PONTOK

- Olyan jól néz ki, amennyire ez a PlayStation gépen lehetséges.
- A négy játékos mód szinte hihetetlen.
- Ez a *Quake II* PlayStation forrásban. Mit is akarhatnánk még?

5 PONTOK

- Nos... nincs lehetőség a gépek összekötésére.
- És hát, a PC-s változattal ellentétben itt nem cserélhetjük ki a játékosokat a hadvezér modelleinkre.

4 MIELŐTT MEGVENNÉD

A több játékos mód a *Quake II* legnagyobb vonzereje, de az egyszemélyes játék sokkal jobb, mint a PlayStation korábbi hasonló stílusú lövöldözős játéka. Készülj fel: a PSM jövő havi számban ezekre szedjük a *Quake II*-t! Addig is a shotgun legyen veletek!

A PUSKÁKON, GÖLYŐSZÓRÓKON
ÉS RAKÉTAİLÖVŐKÖN KÍVÜL
MÉG SOK JÁTEKSZERT
KIPRÓBÁLHATUNK.



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS

AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

Fizess elő a PSM egész, fél vagy negyed évfolyamára s ezzel takaríts meg 33%-ot a vételárból! Egyedül a következő számot is előfizetheted.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990.- Ft (1 szám 1 333.- Ft)
Fél évre	8 990.- Ft (1 szám 1 498.- Ft)
Negyed évre	4 990.- Ft (1 szám 1 663.- Ft)
A következő számra	1 790.- Ft

Lapunkat OTP bankkártyája
segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.

ÚJ!



Újabb adalék a focijátékok szinte végeláthatatlan sorához.
 Vajon tud-e olyat mutatni az *UEFA Striker*, amit még nem láttunk?



[1-3] Nem minden kameraállás olyan praktikus, mint amilyen esztétikus.



Nincs sem radikálisan új grafika, sem káprázatosan eredeti megoldások az irányíthatóságban, de a *UEFA Striker* valami olyasmivel rendelkezik, amivel számos konkurense – a *Dwight York* kivételével – nem: az igényesség és az egyszerű játszhatóság tökéletességet súroló kombinációjával. Hogy az elején kezd-

jük, a játékot számos kameraállásból – oldalvonalról, felülről és a sokak által hanyagolt alapvonalról – játszhatjuk. Ennek következtében az *UEFA Striker*-ben domináló egyszemélyes játékmód – a sokféle bonus-nak köszönhetően – olyan, mintha egyszerre három játékot is kap-

nánk. Felülnézetből a pályától meglehetősen nagy távolságból szemlélhetjük a játékot, de más nézetekből 3 méterrel a taktikailag jobban átlátható 15 méterig változtathatjuk a kameraállást.

A *UEFA Striker*-ben több, mint 130 csapatot találhatunk, melyek soraiiban a legjobb európai klubok és az összes nemzeti válogatott is szerepel (bár az utóbbiak közül némelyekkel csak bizonyos versenyek megnyerése után játszhatunk). Más bonuszokra is szert tehetünk, ha sikeresen teljesítjük az újdonság-nak számító Training Mode (Edzés játékmód) vagy a Spot the Ball (Labdavezetés) játékokat.

Miután átvégődtünk az időjárást, a meccs idejét és hasonlókat firtató menükön, lehetőségünk nyílik, hogy a mérkőzés előtt csapatunknak taktikai utasításokat osztogassunk.

Az alapfelálláson kívül meghatározhatjuk csapatunk stratégiáját is. Annak ellenére, hogy általában közvetlenül mi irányítjuk a labdához legközelebbi játékost, ezen utasításunk meglepően nagy mértékben megváltoztatja a csapat játékstílusát.

A kapusok természetesen teljesen más tulajdonságokkal rendelkeznek, és akár egy bajnoki cím sorsa is múlhat rajtuk. Az állandó 10 gólos győzelem meglehetősen távol esik a valóságtól, míg a nulla-nullás döntetlen nem túl népszerű.

A jelenlegi *UEFA*-ban a kapu védelmét viszonylag alacsony színvonalon oldották meg, a kapus látszólag képtelen kivédeni a lövéseket.

Ennek ellenére biztosra vesszük, hogy a játék megjelenésére formába jönnek.

Természetesen a szokásos extrákat is megtalálhatjuk a játékban, a kommentárokat például Ron Atkinson, Jonathan Pearce és Ruud Gullit sztárijátékosok tolmácsolásában hallhatjuk. Az utóbbi néhány taktikai finomság kidolgozásában is segédkezett. Mindent egybevetve az *UEFA Striker*-nek minden esélye megvan, hogy napjaink egyik legjobb, sokoldalú futballcsomagja legyen, amely diadalt arat a PlayStation gyepe.

Justin Calvert



● PONTOK

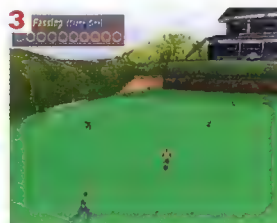
- Három futballjáték egy árértékű csomagolásba foglalta.
- Az egyszerű játszhatóság kelletlen igényességű paravizitálással visszacsábítja az újított.
- A játékosok körül 250 poligon, mely 25 képmásodperc sebességgel fut, biztosítja, hogy a játék kinézete ne maradjon el játéktársaitól.

● PONTOK

- Még nem rendelkezik hivatalos engedéllyel, a csapatneveket nem helyszínekre egyeztetették. A Liverpool még reálisan van, de ki a fene az a Manchester?
- Sajnos nem jut be mindegyik első osztályú csapat a végző verzióba.
- A fejlesztésnek ebben a szakaszában a kapusok még határozatlanul vannak elcsúszolva.

● MIELŐTT MEGVENNÉD

Úgy tűnik, hogy a világszerte hírtokában kevés dolog akadályozhatja meg az *UEFA Striker*-t abban, hogy a PlayStation legstabilabb szereplőinek egyike legyen. Néhány angol csapat hiánya csalódást kelt, habár a Yeovil Townt az AC Milan ellen pályára küldeni amúgy sem tűnik túl jó ötletnek...

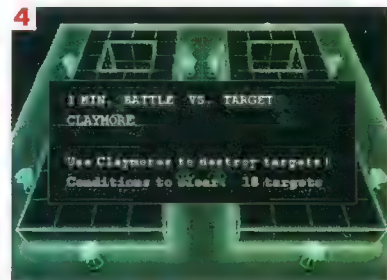
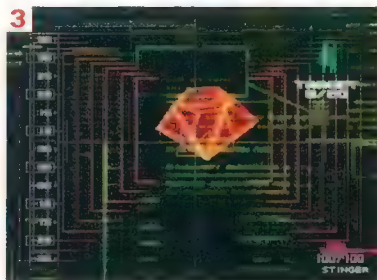
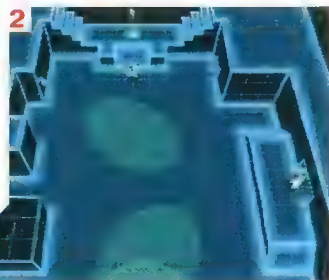


[1-2] A változékony idő izgalmassá teszi a holland visszavágást.
[3] Az igen fontos edzőpálya.

METAL GEAR

SPECIAL MISSIONS

Két óra alatt Végigjátszottad a *Metal Gear*-t? Lopakodási képességed már utolérhetetlen? Most bizonyíthatod, Snake...



1-2 Nem elég, ha a Joypad-del mesterien bánsz - kifinomult taktikai érzék is szükséges
3-4 A MGS összes fegyvere megtalálható a különböző küldetésekben.



a PlayStation játékok történelmének nagy pillanatairól beszélünk, a *Metal Gear Solid* bizonyosan előkelő helyen kerülne említésre. Egyetlen probléma volt vele: annak ellenére, hogy két lemezen fért csak el, kicsit rövidre sikeredett.

Most viszont bárki, aki még több ilyen szórakozásra vágyik, bepótolhatja ezt a hiányt a *Metal Gear Solid: Special Missions*-szel. Mint ahogy a címből is kiderül (különleges küldetések), ez távolról sem olyan, mint az *MGS 2*. Ehelyett körülbelül 300 gyakorlóküldetést tartalmaz, amelyek az eredeti játék VR Training (gyakorló) módján alapulnak.

Négy fő tevékenységi

terület található a játékban, bár először csak a Sneaking (lopakodás) és a Weapons (fegyverhasználat) elérhető. Ezek gyakorlatok tucatjait tartalmazza, melyeket 15mp-től 1p-ig terjedő idő alatt lehet befejezni. Miután mindegyiket végigvitted, még egyszer neki kell ugranod, egyre nehezebb Time Attack (időre való befejezés) feltételekkel.

Míg a *Metal Gear*-ben a játékmenet mellett a történetre is hangsúly került, a *Special Missions*-ben ilyen nincs. Egész egyszerű: minél több akciót teljesítesz, annál több bonusz-pálya válik elérhetővé az Advanced (haladó) és a Special (különleges) módokban.

Az Advanced gyakorlatok hasonlítanak a Sneaking és a Weapons gyakorlataira, csak

sokkal trükkösebbek; tulajdonképpen a Special szekcióban rejtik a *Missions* igazi különlegessége.

A tesztek között szerepel például egy 12 Vs Battle Mode (egy 12 ellen mód), ahol jó néhány fegyver közül választhatsz, de csak véges mennyiségű lőszered van, amivel egy tucat őrt kell ártalmatlanná tenni. A többi küldetésben többek között Ninja-t is játszhatod, bár a legkülönösebbek mind közül a Mystery (rejtély) játékok, ahol egy-egy gyilkossági rejtvényt kell megoldanod.

Abból, amit a *PSM* látott a játékból, nagyon élvezetes, és hihetetlenül nagy kihívást jelent; tökéletes megoldás az *Metal Gear Solid* élményeire éhező nemzedéknek.

Oliver Hurley



5 PONTOK

- a *Metal Gear Solid*-ról van szó...
- szó szerint többszáz küldetés
- több időbe telik végigvinni, mint a *Metal Gear*-t

5 PONTOK

- néhányan talán túl körülményesnek találják majd
- nincs történet
- nem lehet annyira belemélyedni, mint a *Metal Gear*-be

0 MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Missions* Japánban már a *Metal Gear Solid: Integral* három CD-s változat részeként megjelent; az egy lemezes európai verzió jelenleg pénztárca-kimélő áron fut. Ha nyárik belőle ugyan a *Metal Gear Solid* eredetisége, és az interaktivitás, de már csak a küldetések száma és változatossága is biztosítja, hogy mindenkinek tetszeni fog, aki az eredeti szerette.



Rémálom az Elm utcában – na, talán nem annyira, de azért légy óvatos, amikor a *40 Winks*-el játszol. Azért itt is lehetnek szörnyek...

Bár mostanában a PlayStation-nel kapcsolatban felvetődött az a buta ötlet, hogy lassként hosszú és előkelő életének a végére ér, ennek ellenére az Eurocom tovább tágitotta a gép határait a *40 Winks* forgalomba hozásával. Azok a bizonyos címbeili álommanók kicsi teremtmények, akik gondoskodnak róla, hogy mindig édeseket álmodjunk, ám ellenfelünk, a gonosz NiteKap mégis megpróbálja tönkretenni az álmainkat, elrabolja a kismanókat, és lidérces teremtményekké változtatja őket. Küldetésünk megmenteni mind a negyven kis manót.

Kiválaszthatod, hogy Ruffal, vagy az ikertestvérével Tumble-lel játszsz; és bár a különbség nem túl nagy az ikrek között, mégis vannak olyan részei a játéknak, ahol csak az egyikkel, vagy csak a másikkal boldogulsz. Mozgásaik meglehetősen sablonosak, egészen addig, amíg valamilyen más formába nem álmódod őket. A pályán megjelenő dobozokba ugorva bújhatsz új külsőbe: lehetsz nindzsa, robot, vagy akár tündér is. A különböző jelmezek

különböző mozdulatokat tudnak, és mivel némelyiket feltétlenül használnod kell a továbbjutáshoz, szükséged lesz időbonuszokra is, hogy még néhány percig a jelmezben folytathasd. Mindkét szereplőnek négy lehetséges alakja van a szokásoson kívül, és bár kissé hasonlóak, van hajszálnyi különbség fegyvereik, és speciális mozdulataik között.

A játék terepei tipikus mesebeli álmok kalózzokkal, kastélyal, világűrrel, történelem előtti és víz alatti szintekkel, és ráadásul megjelenik még egy lidérces világ is. Mindez hihetetlenül sokféle ellenséget jelent. Kis időre kardozhatsz egy igazi kalózzal, vagy lövöldözhetsz egy teddy-macik vezette re-

pülő csészéaljából. Jól össze fogsz zavarodni, az a lényeg.

A választott karakter irányítása gyorsan ösztönössé válik. A rossz kameraállást könnyen meg lehet szüntetni a kamera mozgatásával, melyet a második analóg joystickkel bármikor irányíthatunk. Ennek köszönhetően egész idő alatt magabiztosan tájékozódhatsz, hisz mindent látsz a környezetben.

Azok a PS tulajdonosok, akik már régóta kérkednek gépük verekedős-, és versenyjátékaival, Ruffnak és Tumble-nek hála, most már minden félelem nélkül bekapcsolódhatnak a 3D-s kalandjátékokkal kapcsolatos beszélgetésekbe is.

Justin Calvert



9 PONTOK

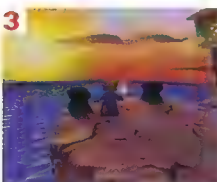
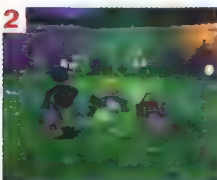
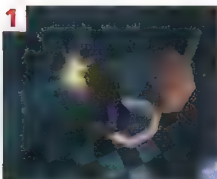
- A *Mario64*-hez leginkább hasonló dolog a PS-n.
- Mindkét karaktert végig kell vinned a játékon, hogy mindent láthass.
- Varázslatos grafika.

9 PONTOK

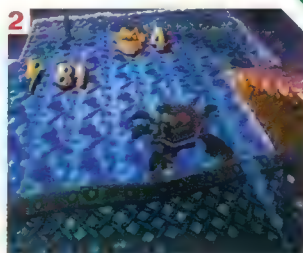
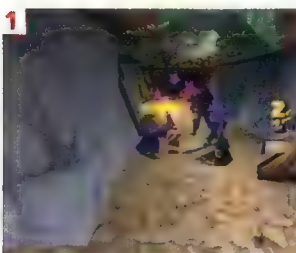
- Sokan úgy gondolják ez egy gyerekJáték. Hiba!
- Némelyik szint kissé túl lineárisnak tűnik. Hál!

0 MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár nem különösebben eredeti, a *40 Winks* sajtenyi engedi, hogy jó 3D-platformer lesz, minden korosztálynak bőségesen szánt szereplő-kínálattal közreműködve. A sok érdekes karakternek és változatos játékmeneveknek köszönhetően vagy álmatlan éjszakák során végigjátszod, vagy megeszed a joystickot az alvós-civónás egy depresszív pillanatában.



[1] Gyertyával a kézben WC-re menni – rémisztő, mi? **(2-3)** Hát a zombik tényleg elkapták Ruff-ot.



[1] Ruff megpróbálta legyőzni a kalózt a gyertyájával. **(2-3)** A fő-ellenfél úgy látszik jócskán nehezebb lesz.

ELŐJÁTÉK



Kedvenc sportunk sosem látott fényben ragyog a PlayStation világában. Foci ez, vagy valami csoda?



mikor elkezdődik a fociszezon, felpeszsdül az élet. A szurkolók megújult optimizmussal rohannak a jegypénztárakba megvenni új bérletüket, a Manchester United játékosai pedig herceg új nadrágokban villognak a kifutón. A szombati sörfogyasztás az égbe szökik, a számítógépes játékok szerelmesei pedig az év legnagyobb dilemmájával találják szembe magukat. Melyik focijátékot is vegyük meg?

Egy viszonylag új fejlesztőcsapat az SCEE-nél az általuk „meghatározó futball-játék élményként” emlegetett program kifejlesztésével töltötte az elmúlt két évet. Merész mondat egy olyan csapattól, amely azelőtt sosem dolgozott focijátékon, de a programba belekóstolván a PSM-nek nincs oka vitatni az állítás igazát.

A grafika jellemzői: élethű stadionok, a valaha



látott legjobb visszajátzások és olyan játékos-mozgások, amelyek még Ryan Giggs bokacseleit is megszégyenítik. A játék másodpercenként 25 frame-es sebességgel fut, amely az egyik oka annak, hogy a 300 poligonból álló játékosok teljesen élethűek. Nem is kis dolog ez, belegondolva, hogy 250 különböző mozgás jelenik meg a játékban, s ezeket akár nyolc játékos is végrehajthatja egy időben. Igen, akár nyolc. Meggyőző, nem?

230 valódi csapat és 20 bajnokság található a játékban, de számos lehetőség van a játék saját ízlésünk szerinti testreszabására – a pontvadászat jellegétől kezdve egészen a játékosok bajuszáig mi szabhatjuk meg a dolgokat. Minden játékosunknak megvan a maga tulajdonság-készlete, amely 26 kategóriából áll össze. Még a kinézetük is olyan, mint az eredetijüknek. Amikor pedig saját játékost hozunk létre, bizonyos számú ügyesség-pontot

[1] *This Is Football* - Megjelenése ünnepnap lesz a PlayStation-tulajdonosok számára. **[2]** A kapu előtti izgalmas jelenetnek a kapus kiváló reflexszel vet véget. **[3-4]** A tállás és a képi megjelenítés osztályon felül.

■ KIADÓ:	SCEE	■ SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy Britannia
■ FEJLESZTŐ:	In-house	■ MŰFAJ:	Football szimulátor
■ MEGJELENÉS:	Október	■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-8



(1-2) A *This Is Football*-t a többi játék közül az is kiemeli, hogy a focisták minden alkalommal valóban érintkeznek a labdával. (3-4) A PlayStation-játékosok számára egy álom valószínűleg most meg-



oszthatunk szét tetszőlegesen a képességeik között, így olyan csapatot hozhatunk össze, amely a lehető legjobban illik az általunk kedvelt játékestílushoz. Emellett csapatainkat memóriakártyára menthetjük, hogy összemérhessük erőnket egy haverjal, akár csak a *Gran Turismo* autói-nak esetében.

A *This Is Football* jó néhány olyan opcióval rendelkezik, amely hamar irigység tárgya lesz majd a műfaj berkeiben. De hogyan lehet játszani vele? Nos, a *This Is Football* az első olyan, a PSM által játszott focijáték, amely könnyedén ötvözi az élvezetes és értelmes játékokat a magas realitás-szinttel. Egyéb fociszimulátorokban egy nulla-nullás döntetlen talán értelmetlen időpocsékolásnak tűnhet, de a TIF-ben a gólnélküli döntetlen is

ugyanolyan tanulságos, mint egy gólzáporos győzelem. Az irányítás is ott van a csúcson. Mindegyik gombnak megvan a maga feladata, legtöbbször négy vagy öt funkcióval is rendelkezik, mégsem tűnik bonyolultnak a játék kezelése.

Az R1 gomb különösen jó eredménnyel használható speciális funkciógombként. Amikor ezt lenyomjuk, az összes többi gomb új szerepet kap. Az egyenes passzból cseles keresztlabda lesz, a szerelésből szárdékos szabálytlanság, stb. Talán bonyolultnak hangzik, de nem az – néhány óra múlva már menni fog, mint a karikacsapás.

A *THIS IS FOOTBALL* JÓ NÉHÁNY OLYAN OPCÍÓVAL RENDELKEZIK, AMELY HAMAR IRIGYSÉG TÁRGYA LESZ MAJD A MŰFAJ BERKEIBEN.

Ha azt vesszük, hogy a készítőkc focirajongásuk ellenére nem sok tapasztalattal rendelkeznek a sport videójátékos adaptációja terén, elmondhatjuk, hogy az SCEE olyan játékot hoz ki, amely legalább annyira eredeti, mint amennyire kiforrott. Mi itt a PSM főhadiszállásán már nagyon várjuk a teljes játékot és az új idényt.

Justin Calvert



© PONTOK

- A játszhatósága és a megvalósítása is kitűnő – ritkán csak meg a képeket.
- A nyelvismeretűes mód bizonyára a PlayStation partit egyik kedvence lesz.
- *This Is Football* – Ez a foci. Egyszerű és nagyszerű.

© PONTOK

- A valós labdarúgómecsek nézőszáma változatlan csökkenni fog, ha ilyen a játék.
- Nyelvismeretűes játék után a nappalra ráér majd egy csajtakarítás.

© MIELŐTT MEGVENNÉD

Ne válassz focijátékot addig, amíg nem láttad a *This Is Football*-t. A program lehetetlenné teszi a játékot és kódolva sportunk komplexen valószerű adaptációját. A fejlesztők futball-fanatizmusának megőrzéséhez, felkutatásához és elterjesztéséhez nyilván nem tudnak volna ilyen jó játékokat készíteni.



(1) Háromféleképpen szerelheted ellenfeled a játékban, s mind a három ilyen jól néz ki. (2) Sport! Feltartás volt! Lenyelted a cipjét, vagy mi?! (3) Az SCEE a *This Is Football* marketingkampányát a szezon kezdetére időzíti.



Az igazi marslakók már egy évszázada elkészítették terveiket. Itt az idő, hogy újra lesújts rájuk, miközben tovább szól az ismerős zene...



(1-2) A páncélozott kocsi és a páncélozott teherautó – ezek alkotják a bőséges járműválasztékot...



alljuk a BBC Radiophonic Workshop effektjeit! Halljuk a vonósok nagyszabású karát!

Az esély, hogy valaki egy sikeres PlayStation játékot hozzon ki, amit egy 1978-as album inspirált (ezt a *The Big Match* című film zenéjéért, és David Essex *Rock On*-jáért felelős ember írta), körülbelül millió az egyhez – a GT Interactive mégis kitart.

Tavaly a Rage, szintén a GTI gondozásában, arra pazarolta ezt a támad-a-mars licenst, hogy ráhúzta egy unalmas és gyatra PC-s stratégiai programra. Legalább annyi jó volt benne, hogy nem lett belőle egy újabb, szomorú C&C klón. Bármilyen idejeműltnak is tűnik Mr. Wayne opusza, mindenki tudja, hogy megfelelő zenei aláfestést biztosít egy jó kis marslakó-irtáshoz. A játékot történelmi környezete (H.G.Wells 1898-ban játszódo, hasonló című könyvének alapján) emeli ki a szokásos



(1) Az idegen-irtó küldetések igen hatásosak (2) Ahol csak vezetni kell, már kissé unalmasabb



idegenekre lövöldözős játékok közül, mivel nincs még lézergyű. A csata kellős közepébe dobunk egy darab gyengécske Gatling géppuskával, úgyhogy meg kell tanulnod pontosan célozni...

14 küldetést kell teljesítened, melyek egyre nehezebbé válnak, bár alapjellegük mindvégig megmarad. Menni a teherautóval és embereket gyűjteni, menni a teherautóval és tárgyakat gyűjteni, menni a teherautóval, és lőni. Az egyes

feladatokat rádión kapod meg, bár néhány kóbor üzenet félrevezető lehet; egyébiránt az egész nagyon egyértelmű. A vezetés nem probléma, mivel bármilyen vadul kormányzol, nem sérül a járgány; a neheze a feladatok végrehajtása, miközben a marslakók támadásaival is számolni kell.

Nem igazán világos, hogy a *The War Of The Worlds* mivel ragadja majd meg az alkalmi játékosokat úgy, mint pl. a *Die Hard* sorozatból íródott játékok. A H.G.Wells regényben a marsiak milliókat irtanak ki, mielőtt áldozatul esnének az élet egyik legalacsonyabb rendű formájának – a baktériumoknak. Hacsak a Pixelogic nem képes csodát tenni az elkövetkezendő néhány hónapban, sokakban az a vélemény alakul majd ki, hogy izgalmasabb lenne a játékmenet, ha hagynánk, hogy a munkát az egysejtű srácok végezzék el...

Sam Richards



● PONTOK

- Sok idegen-irtás, szép robbanásokkal
- A lövöldözős feladatok kihívást jelentenek
- Jeff Wayne zenéje!!!

● PONTOK

- Gyengébb grafika, zavaros a radar
- Ismétlődő küldetések
- Kissé túl egyszerű
- Jeff Wayne zenéje ócska techno-beat-alacsonyítva

● MIELŐTT MEGVENNÉD

A szintek nagy részének végigjátszása után úgy tűnik, jelentős finomításokra van még szükség a kiadás előtt. A látvány gyenge, és a játékmenetnek változtatásnak kéne lennie. Figyelembe véve az ilyen stílusú játékok jelenlegi piacát, a Pixelogicnak még sokat kell javítania a *HOW*-n.



(1-2) Bár a játék 1898-ban játszódik, gond nélkül belezavartak elektronikus eszközöket, teherautókat, és egy egész csapatnyi kommandóst.

SHAOLIN

Készülj fel egy sok szereplős verekedős dzsemborira. Aztán készülj fel némi keleti RPG kószálásra. Egy pillanat, mi is az a *Shao Lin*?



(1) Az életetérő és az állóképesség növelése az RPG-ben. (2-3) Még a gyerekek és a veszélyeztetett állatok is tudnak verekedni.



(1) Részeges box! Ez aztán nem úri-kisasszonyoknak való. (2) Rúgja azt a pandát. (3) Ne kiméld.

Hamarosan hét társaddal együtt üthetitek, verhetitek, rúghatjátok egymást saját otthonotok biztonságos kényelmében. Igen, *Shao Lin* az ELSŐ nyolcjátékos üsd-vágd játék a PlayStation-ön. A magányos farkasok is megnyugodhatnak, a játék a megszokott egyjátékos változatot is kínálja, (egyidőben akár nyolc, computer által vezérelt ellenséggel szemben) és egy RPG módot.

A *Shao Lin* egyik legfontosabb előnye a választási lehetőségek bősége. Kilenc fős harcos-istállóból választhatsz, és váltogathatod a

harc stílusodat is. A hat irányzat között megtalálod a Shaolin-t, az Eight Extremities Fist-et (nyolc extrás ököl), és a PSM kedvencét, a Drunken boxing-ot (részes bokszt). A valóságban mozgással szökellő harcosok nagyon jól néznek ki, amikor pedig kifinomult mozdulattal arcbamossuk a pandát, az tényleg vicces jelenet.

Igaz, közben az irányító rendszer miatt kissé úgy érzed, mintha kihagytak volna az akcióból, mintha nem lennél igazán ott. A tanulási szint íve is nagyon hirtelen szökik fel az Eiffel Torony magasságába a második és a harmadik harc táján.

Az RPG játékmód jelenleg egy vacakul renderelt 3D világot nyújt a kalandozóshoz. A megszokott RPG elemek mind benne vannak a játékban, pl.: ha megnyersz néhány

harcot, értékes tapasztalati pontokat kapsz érte. Amíg a harc-béli mozgások nagyszerű simasággal görögnek, a karakter animáció ebben a változatban eléggé döcögős és merev, idétlen tartást kölcsönöz a harcosoknak. A hab a tortán a kamera rossz állása, ami a lehető legszűkebb látványt nyújtja neked a 3D világból, sőt amikor a szereplőd elkóborol a fák, vagy bizonyos épületek mögé, teljesen eltűnik a szemed elől.

A Polygon Magic-nek valóban szüksége lesz némi javításra, hogy a *Shao Lin*-t versenyzővé tegye olyan híres RPG és verekedős játékok között, mint a *Tekken 3*, vagy a *Final Fantasy VII* - melyek most váltak platina lemezzé. Majd meglátjuk.

Stephen Lawson



Ö PONTOK

- Választható küzdelem-stílus
- Nyolcjátékos változat
- RPG változat

Ö PONTOK

- Minát, az RPG játékmód
- Kissé hiányos
- Részletes

Ö MIELŐTT MEGVENNÉD

Ígértünk még néhány nagyszerű játékot a PS2 konzol-trónra lépése előtt. A *Shao Lin* valószínűleg nem fog közéjük tartozni. Az RPG játékmód úgy tűnik, mintha már eleve a véget járta, a verekedős pedig egymagában nem elég – még a *Shao Lin* tele híres nyolcjátékos móddal sem.

LMA Manager

Stressz, kiszolgáltatottság, és a bulvárlapok is állandóan rólad cikkeznek... És te csak futbalszurkoló vagy. Milyen lehet akkor egy menedzser élete?

A futballmenedzser-szimulációk általában nem hozzák lázba az embereket. Persze nem azért, mert nem tesznek eleget annak az elszánt törekvésünknek, hogy orvul leszerződtesünk kedvenc klubunkhoz Beckhamot vagy Bergkampot, hanem azért mert tényleg nagyon rondák tudnak lenni.

A különböző menük – a szükséges rosszak – úgy uralják a műfajt, mint megannyi pixelzabáló parazita. Ezeknek a játékoknak a tervezői már annak is örülnek, ha sikerül életet lehelniük a partvonalba, s a látvánnyal össze tudják fércelni nehézkes játszhatósági művüket. Legalábbis egész addig ez volt a helyzet, míg a Codemasters elő nem állt az *LMA Manger*-rel. Már megjelenésében is különbözik az elődeitől. Többosztályú menük he-

lyett, az *LMA* ikonokkal és néhány gombnyomással lehetővé teszi a 70 képernyő közötti könnyed váltást. Az egyszerű kezelési mód azonban komplex lehetőségek tárházát rejt. Ha kivetjük a hálónkat, általában 8000 játékos között választhatunk, kezdve az NB3 olcsón megszerzhető, lecsúszott futballistáitól a vagyont érő sztároktól. Hogy könnyebb legyen a dolgunk, az *LMA* keresőrendszerével olyan szűrőket állíthatunk fel, mint életkor, csapat, mezőny, hogy csak a követelményeinknek megfelelőek listáját kapjuk meg.

A legtöbb menedzserjáték valamilyen táblázatos formában jeleníti meg, hogy mi folyik a meccsen. Ezzel ellentétben az *LMA* a valós idejű meccset mutatja miniatűr játékosokkal, a labda útvonalával, – hogy követhessük a passzokat –, és az akciót ismertető szöveges kommentárral. Ezen pontosan láthatjuk, hogy csapatunk mennyire jól szerepel. A Codemasters gondosan ügyelt arra, hogy mind a gyors játé-



(1-2) Az elmaradhatatlan statisztikákat ellensúlyozza a valós idejű visszajátzás.

met, mind a sok csatát kedvelő rajongókat kielégítse. A játékban éppen úgy találhatunk nyolc hetes erőpróbákat, mint négyszezonos óriásjátsmákat.

Egyedülálló módon kétjátékos opció is rendelkezésünkre áll, ha magányosnak éreznénk magunkat. Akárhová is nézünk, az *LMA* mindenhol valami újdonságot nyújt: edzésterv, ifjúsági csapat és kifinomult taktikai utasítások. Ha pedig nem bírjuk tovább a felelősség terhét a válnunkon hordozni, pénzügyi tanácsadók, edzők, fiziológusok és asszisztensek alkalmazásával könnyíthetjük meg saját dolgunkat. Egyszerűen szólva, az *LMA* klasszis a maga nemében.

Pete Wilton



PONTOK

- Az 1999-2000. évi szezon minden új adata.
- Könnyen hozzáférhető, világméretű menük.
- Valósi idejű meccsrányítás.
- Lényegző csúcspontok.
- Pénzügyi beállítások lehetősége és virtuális szponzorok.

PONTOK

- Nem fogod élvezni az *LMA*-t, ha a „labda” és a „rúgás” szó semmit sem jelent számodra.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Mielőtt vásárolni látnád volna, az *LMA* új kiadást lehetett egy elfeledett öreg műanyag. Az *LMA* akkor is sokrétűen együtt, ha csak trivi érdeklődést mutatnak erre gyönyörű játék iránt. Saját magunk döntésétől el, hogy a vezetéssel mennyire akarunk részletekbe menni, vagy inkább csak a virtuális alkalmaszattal, hogy minden apró-csupra üzlettel ügyel elintézzünk. PS-ünk már ott várja, hogy bolygáshozadjunk a kiez vorzót.



(1) Tudjuk meg azoknak a góloknak az okát. Kövessük a labda útvonalát! (2) Mi sem könnyebb álomcsapatunk összeállításánál. (3) „Szereld le őket!”



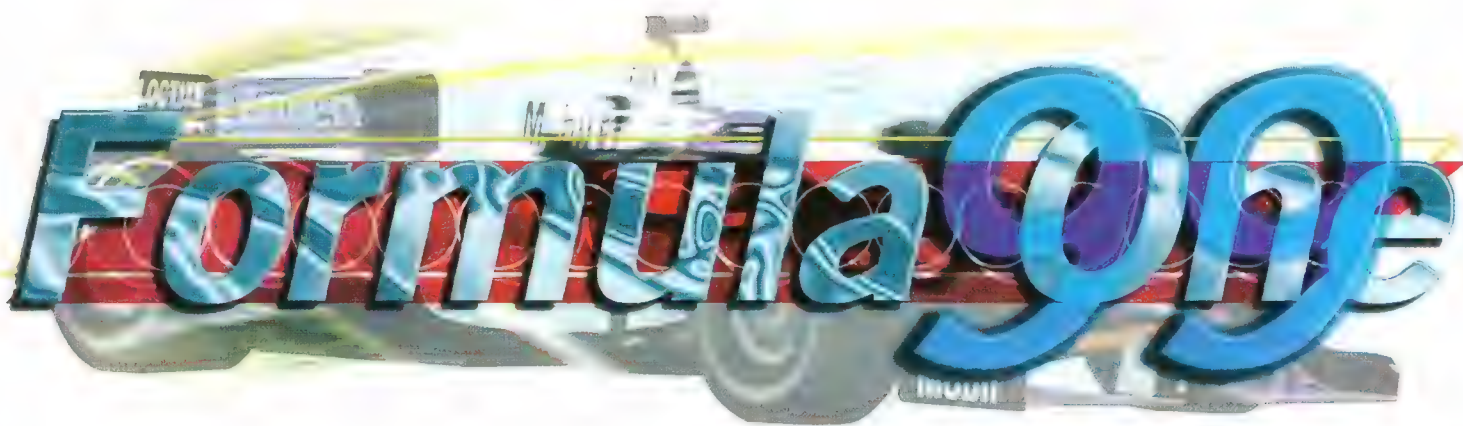
**Budapesten a Károlyi I. utcában
13.584 cm³ szabad kapacitás
infrastruktúrával
hosszú távra kiadó
megbízható, igényes
partnerek részére.**

Jelige: "nyomdai anyag - POS anyag - display - arculat"



**Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest - Károlyi I. u. 10.
Telefon/fax: 1.390.40.70**

ELŐJÁTÉK



Nem az F1 '98 továbbfejlesztett változata. Vadonatúj modell. Az F1 '99 nagyobb és jobb, mint elődje és hál'istennek, végre más csinálta.



(1) Az F1 hivatalos licensze a szokott módon megengedi a Williams... (2) a Benetton... (3) és a Jordan autók nevének, emblémájának és versenyzőinek használatát.

Vajon milyen sorsra jutott az F1 '98, ha véletlenül mégis megvetted? Csak találgatni tudok: ha nem vitted vissza azonnal az üzletbe, hogy a pénzed visszakapd, talán tűzbe dobta, esetleg összetörted vagy egy téglához erősítve bedobta a folyóba. Ha csak azt mondanám, hogy a játék csalódást okozott, olyan lenne, mintha a bubópestisről azt állítanám, hogy egy-két nap alatt gyógyuló, múltó köhögés. A Visual Sciences divatos, de élettelen művéből minden hiányzott, ami egy játékot élvezhetővé tesz. Az F1 '98 néhány rövidke pillanattal úgy tűnt, élvonalbeli F1 szimulátor lesz, azonban némi használat után láthattad, hogy nem ér többet egy lyukas kétfilmesnél. (Bővebben a legutóbbi számban olvashatsz róla).

Ennyit a múlttól. Mindenesetre az F1 '98 arra megtanított bennünket, hogy érdemes megtartani a számlákat. Ez alatt a Sony műhelyben elkészült az F1 '99. Két tény biztosít afelől, hogy visszatérünk a 320 km/h sebességű aszfaltszagató versenyhez: egyrészt az, hogy ez a játék az 1999-es Forma 1-es évad szimulációja valóságos versenyzőkkel és a Murray Walker által élethűen ábrázolt körpályákkal (beleértve az új malájziai helyszínt is), másrészt, hogy az F1 '99-et valaki más tervezte.

Különösen nyugodtak lehetünk, ha ez a „valaki” nem más, mint a Studio 33, amely közel áll a Bizarre Creations csapathoz (F1 '97



(1) Az F1 '98-ból semmit nem lehetett felhasználni a fejlesztés során, a tervezőknek a 3D-s grafikát szinte a semmiből kellett létrehozniuk. (2) A pályarészletek és tárgyak esetében a játék egyik előnye a látvány egyöntetűsége.

fejlesztői) és a kitűnő Newman-Haas Racing-ről híres. Ennélfogva, ahelyett, hogy visszaléptek volna (ilyenek is akadnak – tudjátok, kikre gondolok) a Studio 33 egy újabb lépést tett előre a játéktechnológia terén. Ahol az F1 '98 nehézkes és döcögő, az F1 '99 ragyogóan gyors és ügyes. Úgyszintén, ahol az F1 '98 járgányai olyanok, mint egy döcögő babakocsi, az F1 '99 versenyautói precízen és pompásan strukturált modellek, amelyek még a fényt is visszatükrözik, amikor a tizenhat körpálya valamelyikén száguldanak. Míg az F1 '98 tele van hibával, addig az F1 '99-ben elvétve találász ilyen, sőt, ha részt akarsz venni egy élő tv-közvetítésben, az új játékban erre is lehetőség van.

A Studio 33 a toldozás-foldozás helyett úgy döntött, hogy az egész szemetet egyszerűen kihajítja az ablakon, és előlről kezd mindent. Az eredmény egy tisztább, zökkenő- és akadálymentes, 3D-s kábító élmény lett. A grafika kitűnő és a



■ KIADÓ:	SCEE	■ SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■ FEJLESZTŐ:	Studio 33	■ MŰFAJ:	Forma 1 szimulátor
■ MEGJELENÉS:	Október	■ JÁTEKOSOK SZÁMA:	1-2



[1] Ne légy olyan, mint Damon Hill, inkább bátran előzd le a többi autót... **[2]** Mindegyik versenygép kezelése eltér egymástól. **[3]** Szimulációs vagy arcade stílusú látványban részesülsz a négyféle kameraállás segítségével. **[4]** Mivel nincs arcade mód, ezért vagy megtanulod a sportautók vezetését, vagy eláshatsz magad örökre. **[5]** Vezet a McLaren.



négyféle látószög segítségével (nagy látószög, pilótaülés, két autó mögött és kicsivel a kocsik felett) valóban részletes képet kapsz a versenyről.

A fényesre viksolt külső alatt találunk néhány lényeges változást magában a játékban is. Nincs „Arcade” választási lehetőség, e helyett egy azonnali kezdést adó Quick Race módot kapunk, amellyel rögtön bevethetjük magunkat egy Forma1-es verseny izgalmas forgatagába. Az okos menürendszer segítségével könnyen felfedezheted, hogy az F1 '99 a versenyévad összes csapatát és versenyzőjét felvonultatja. A Studio 33 még arra is ügyelt, hogy Schumacher-t Mika Salo helyettesítse a német pilóta Silverstone-i balesete után.

A sorozat eddigi részeihez hasonlóan, az F1 '99 is Grand Prix módra épül, amely három választási lehetőséget tartalmaz: Single Race (egyszerű verseny), Championship (világbajnokság – amelyek során pontokat kell gyűjteni mind a tizenhat pályán) és Test Drive (gyakorlás). Mindegyikben változatható géped felszereltségét. A Studio 33-nak köszönhetően az újonc játékosok három előre beállított autókonzfigurációt kapnak, amelyekkel 95%-os határfokot érhetnek el. Azok, akik Benettonjukból vagy McLarenjukból még

azt az extra 5%-ot is ki akarják préselni, még be kell állítaniuk az első és hátsó szárnyakat, a sebességváltót, a kerékelfüggesztést, a gumikat valamint az egyenletes fékhatást.

Még ennél is többet akarsz? Megteheted. Az F1 '99-ben lehetőség van arra, hogy rendbe hozd autód kisebb károsodásait, hogy megnézd, nem ütnék-e a kerekek és megtapasztald a gumikopás hátrányait, valamint azt az érzést, amit egy autós érez, ha a motor felmondja a szolgálatot. Ami az időjárást illeti, dönthetsz arról, hogy állandó vagy valóságosan változó körülmények között szeretnél-e versenyezni. A háromnapos meteorológiai előrejelzés alapján előre megtervezheted stratégiádat. A játék versenyzőinek jellemvonásai hasonlóak az eredetiekéhez (Schumacher ugyanolyan csirkefogó az előzés során, mint az életben, és Hill itt is egy kicsit ijedős, mint a valódi versenypályán), és a minősítést sem kerülheted el.

Az F1 '99 az 1999-es idény helyszíneivel (beleértve az új malájziai Sepang versenyt), stílusban és tervezésben az F1 '97 nyomdokain halad tovább. Egyelőre a jövő titka, vajon a vásárlók kegyeit is elnyeri-e?

Dean Evans



5 PONTOK

- Studio 33 tervezése.
- Az 1998-es Forma 1-es idény pontos szimulációja.
- Hivatalos licensz (embéma- és nevesztés); Murray Walker közvetítése élőben a kommentárban.

5 PONTOK

- Nincs Arcade mód.
- Funkcionális beállítások helyett csak háromféle módosítási lehetőség: low (gyenge), medium (közep) és high (magas).
- Teljesen valóságos a masinát, ezért a kezelési hibák váratlanul következnek.

9 MIELŐTT MEGVENNÉD

Ez a játék óriási előrelépés az F1 '98-hoz képest, mivel a technical sport öröme egy utazásnak a PlayStation erejével, hogy közben nem kell tanulni vezetni ahhoz, hogy megtudj, milyen érzés egy sportkocsit vezetni még a legkezdőbbek számára. Az F1 '99 minősége a zavaros Monaco GP-n túl el. Ha valaha láttad valaki kárhoz egy olyan játékban, amely emlékeztet a kocsik minőségére és a játékra, akkor ez az!



[1] Túl nehéz? Damon Hill-nek... **[2]** és David Coulthard-nak elkel egy kis segítség.

AZ ELEVEN ÁLOM LARA CROFT HASONMÁS-VERSENY

Sokan ábrándozunk arról, hogy a Tomb Raider játéksorozat határozottan szexis főszereplője egyszer csak kilép kompjüteres környezetéből és szembejön velünk az utcán. Aki eltöltött néhány órát a képeken látható Larával, az talán már átélte a "jesszusom ez ő" élményt egy-egy hasonlóképp bájos lány láttán. Ugye milyen jó lett volna odamenni hozzá? Most megtehetitek! Tartóztassátok fel egy pillanatra, mutassátok meg neki a képeket, és olvassátok fel a jogait:

"Ha 16-30 éves nő vagy és magad vagy mások szerint hasonlítasz a képen látható megáldott sztárra, részt vehetsz a kétfordulós Lara Croft hasonmás versenyen!"

A versenyre levélben jelentkezhetsz a következő címen:

1306 Budapest, 35 Pf.141.

Mellékelj egy fotót magadról, és add meg a korod, a magasságod, a csipő, mell és derekbőségét! Tájékoztatásul közöljük az angliai választott fotóját és adatait:

- Név: Lara Weller • Magasság: 173cm •
- Mellbőség: 86 cm • Derekbőség: 61 cm •
- Csipőbőség: 86 cm •

Jelentkezési határidő: 1999. okt. 25.

Válogató elődöntő: 1999. nov. 14.

Attractive Elite Models épülete

Nyilvános döntő:

A "MULTIMÉDIA KARÁCSONY" keretében, 1999. dec. 12.

Műszaki Egyetem Központi Épület Aula

A díjak:

A 12 döntőbe jutott versenyzőnek ajándécsomaggal kedveskedünk.

1. helyezett: PlayStation lejtárszó + 100 000 Ft pénztutalom

2. helyezett: PlayStation lejtárszó + 50 000 Ft pénztutalom

3. helyezett: PlayStation lejtárszó + 25 000 Ft pénztutalom

Közönségsvazav: PlayStation lejtárszó + 75 000 Ft pénztutalom

A verseny támogatója, az

attractiveelite.com

a helyezésektől függetlenül képzést illetve munkát ajánl az általuk legjobbnak ítéltnek.



est médiacsoport



Az e hónapban feltűnt *Wip3out* után a legkevésbé egy másik futurisztikus versenyzős játék megjelenését várnánk...



(1) A piros háromszög mutatja, hogy elegendő a fegyverzet. Használd ki!
(2-3) A pálya egyes részei nagyon látványosak, de nem lesz időd gyönyörködni.

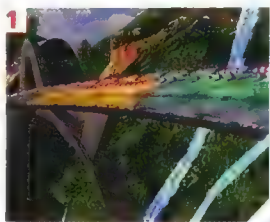


A Psynosis *Rollcage*-ének és a *WipEout* sorozat alapötletének vegyítésével a *Killer Loop* nem fog magas pontszámot elérni az eredetiség terén. Mit is kínálhatna fel a versenytársaival szemben, ha náluk később jelenik meg? Hát, nem valami nagy dolgot, de az legalább kétségbevonhatatlan: a választás lehetőségét.

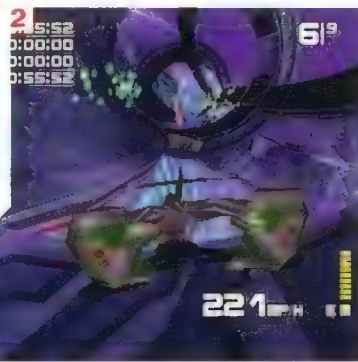
A 12-es listából kiválasztott géped vezetése az első alkalommal messze nem lesz egyszerű. Kerek helyett gömbök, oldalazási lehetőség, kézzel irányítható mágnesek a gravitáció ellen irányuló küldetésedhez – csak néhány apróság azok közül, amiket el kell sajátítanod, ha boldogulni akarsz. Ahogy körbesiklász a pályán, energia-növelő egységeket

gyűjthetsz, amelyekkel kitolhatod járműved csúcsebességét, újratöltheted a mágneseidet, vagy elláthatod magadat lövedékekkel.

A mágnesek tartják pályán a repülődet ott, ahol a gravitáció ellen dolgozik. Akár a huppanókon ugratsz keresztül, akár a plafonon száguldozol valami bonusz után ku-



(1-2) A pályák sokkal élethűbbre sikerültek, mint a sídók

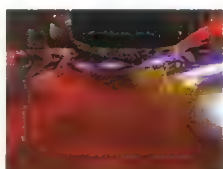


latva, a legnehezebb feladatod zöld ágra vergődni a mágneses rendszerrel. Mindenesetre kitarásod jutalmul egy látványos *Rollcage*-stílusú versenyben részesülsz. Az oldalazás a vállgombok segítségével szintén kissé furcsának tűnhet elsőre, főleg ha éppen kanyart próbálnál így bevenni. Kifejezetten hasznos viszont, amikor egyenesben előzünk, vagy falakra, plafonokra hajtunk fel.

Többjátékos változat egyelőre nem szerepel ebben a korai verzióban, de információink szerint a *Killer Loop* megjelenésekor lesz kétjátékos, osztott képernyős lehetőség. Ez is olyasmi, ami hiányzott a *WipEout*-ból, de benne lesz a *Wip3out*-ban.

Bár nehéz izgalomba jönni a *Killer Loop* hallatán, mert megjelenését igencsak beárnyékolja a *Wip3out*, a verseny a két cím között azonban a vártnál szorosabbnak bizonyulhat.

Justin Calvert



(1) A hihetetlenül gyors, és legkevésbé sem praktikus pilótaülés-nézet.
(2) Bizonytalan kamera állások.



● PONTOK

- A mágneses rendszer egy érdekes, új dolog.
- Halál grafika

● PONTOK

- A csapat logók, és a játék vége szígyenletesen *WipEout*-os
- Talán az időzítés is lehetett volna jobb.

● MIELŐTT MEGVENNÉD

A *Killer Loop* így iszik hivatkozni a *Wip3out*-tal szemben. Bár aki kipróbálja, arra elég nagy hatással lesz, mégis nehéz elképzelni a *Wip3out* rajongókat, amint hirtelen átpártolnak erre versenyjátékra. Azért feltétlenül figyeljünk. Hamarosan jön a próbajáték.

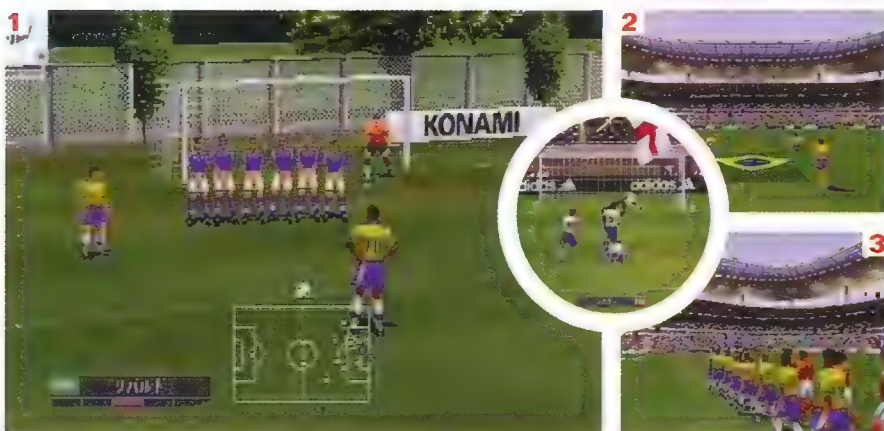


■ KIADÓ:	Konami	■ SZÁRMAZÁSI HELY:	Japán
■ FEJLESZTŐ:	In-house	■ MŰFAJ:	Labdarúgó szimulátor
■ MEGJELENÉS:	Október	■ JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-4

ELŐJÁTÉKI



Az EA dübörgő FIFA „sortüzével” szemben, a Konami még mindig a legjobb digitalizált foci-szimulátorokat készíti. Ime egy újabb...



(1) Közismert, hogy a braziloknak gyakorolniuk kell a szabadrúgást. Vidd ki őket az edzőpályára.
(2) Pompa és ünneplés – a pálya zászlódszben áll. (3) A stadionok nagyszerűen festenek.

A labdarúgó játékok mindig is azt a hasznos dolgot jelentették a kiadóknak, amivel jó puhára bélelhetik a fészkeiket. A folytatások gyakran csak egy kicsivel adnak többet, egy kis javítás itt, egy kis javítás ott, egy új kommentátor a valamivel több verbális hatás végett. És a játékok lassan megtöltik a polcokat, már a kezünkbe is jut. Belekényszerítetek minket ebbe a nevenséges komédiába, egyszerűen azért, mert a kiadók tudják, hogy a focirajongók szomja sohasem csillapodik.

Bár csak azt mondhatnánk, hogy az ISS Pro Evolution egy teljesen új labdajáték, aminek programvázát a Konami csupaszra hámozta, és az egészet újraírta. De mi értelme volna ennek? Már az International Superstar Soccer sorozatban kialakították a

leggördülékenyebb mozgást és a legvalóságghűben modellezett játékosokat. Így tehát az ISS Pro Evolution, a hangjait is beleértve, fokozatos fejlesztés eredménye. Az első, ami szembeötlő, a grafika tiszta minősége és a játékosok hihetetlenül valóságghű mozgása. Mintha igazi focit látnál a PlayStation-on. A fejelés, a rúgás, a passzolás és

a cselezések lélegzetelállítóak, és beügyeskedhettek a legbámulatosabb fejegőlokat, főleg mikor jó beadás érkezik az alapvonalról.

Akkor hát mi az, ami új? Nos, a fent említett látványokon és mozgásokon kívül még mást is fejlesztettek, így jelenleg már négyen játszhatnak egy Multi-Tap-et használva, ami nagyon hasznos kiegészítés. Mint általában, most is, a játék nemzetközi csapatokat tartalmaz, de a játékosok igazi nevei nélkül, viszont kiválaszthatasz olyan nagy sztárokat is, mint például Bergkamp, mivel az alkotók elég felismerhetően mintázták le őket.

Az összes szokásos beállítást tartalmazza, úgymint a meccs ideje, az időjárás és a sebesség opciók, az utóbbi a legérdekesebb. Az ISS játékaik mindig lassúnak tűntek bizonyos körökben, de most drámaian felgyorsíthatod a játék sebességét, és megtartja ugyanazt a grafikai minőséget.

Ne gondold hogy az elődhöz képest tengernyi a változás, de az ISS Pro Evolution jobb, mint amit vártunk.

Steve Bradley



● PONTOK

- Kiváló látvány.
- Olyan, mint az igazi foci.
- Felgyorsítható az akció.

● PONTOK

- Korlátozott pontszerzési módok.
- Nem igazán átlógó.
- Ugyanolyan, mint a többi.

● MIELŐTT MEGVENNÉD

A Konami kétségtelenül mestere maradt ezeknek az arcade típusú focijátékoknak. Az ISS Pro Evolution a sorozatot egy magasabb szintre emeli, a látvány és a mozgások összehasonlíthatatlanul jobbak lettek. Nem könnyű pontozni, mégis, vigyázz, nehogy elmulasztasz ezt a páratlan lehetőséget. Vegül is, ez foci. És Evolúció úján idijett foci. Majdnem...



(1) Hires focisták arcait választhatod ki. (2) A gördülékeny mozgás is jelzi, hogy az ISS az eddigi legjobb foci játék.

ELŐJÁTÉK

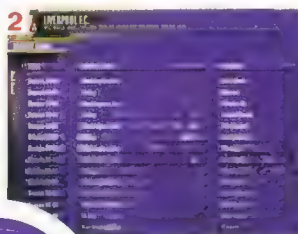
■ KIADÓ: Electronic Arts ■ SZÁRMAZÁSI HELY: Nagy-Britannia
 ■ FEJLESZTŐ: In-house ■ TÍPUS: Futballmenedzser-szimulátor
 ■ MEGJELENÉS: Augusztus ■ JÁTEKOSOK SZÁMA: 1



Az EA tudósai bejelentették: a világon először sikerült párosítaniuk egy táblázatkezelő programot a FIFA '99-el. Nagykorúak lettek-e a futballmenedzser játékok?



Változtassuk meg a csapatunk felállítását és összeállítását (1), mindig figyeljünk a statisztikákra, (2) majd a Watch Match beállítással figyeljük meg, hogy mi történik (3).



ráhúzzák az árkádjáték-szerű bájt sugárzó grafikára. Az FA PL Manager-rel gyerekjáték a statisztikák vezetése. A legjobb Match of The Day stílusú részeket a FIFA '99-ből emelték át.



ézzünk szembe a tényekkel!

A PlayStation-nek legalább annyi esélye van a PC-s Championship Manager 3 örömeinek tökéletes emulálására, mint a Frickley Athleticnek arra, hogy megverje a Manchester United-ot. Ahogy egy pohár víz sem fér bele egy gyűszűbe, úgy a PlayStation-től sem várhatjuk el, hogy 22.000 játékos adatait és 10 hónap ligamérkőzéseinek, bajnokságainak és nemzetközi mérkőzéseinek pénzügyi mérlegét tárolni tudja. Ezért a fejlesztők közelebb töltik egymáshoz a kapufákat, és a PlayStation-re írt menedzserjátékok Szent Grálja most a statisztikai realizmus és a TV-s stílusú finomkodás között egyensúlyoz. Igazi consol-praktikum: a telefonkönyv méretű listákat összehasonlítják és

Az FA PL Manager takaros kis menürendszerében tömörítve megtaláljuk az összes alapvető dolgot, amire munkánk során szükségünk lehet és néhány olyat is, amire nem. Először is átvethetjük bármelyik NB-es klub vagy a három országos kategória valamelyikének irányítását. A klubok megítélése saját csapatuk szereplésétől függ majd. A csapatjátékosok képességeit 13 különböző statisztikai felmérés alapján értékelhetjük, melyek kiterjednek az erőnlétre, gyorsaságra, passzolóképessegre és így tovább. Természetesen lehetőségünk van a csapat felállításának módosítására, az edzésterv megállapítására, játékosok átigazolására és a költségvetés egyensúlyban tartására. Röviden szólva a futball és a könyvelés egyesül a játékban.

Az FA PL Manager azokkal az extrákkal válik kiemelkedővé, amiket az EA mellékesen hozzácsapott a csomaghoz. Például üzleteket állíthatunk fel, ahol pénzügyi forrásaink növelése érdekében fanatikus 12 évesekre próbálhatunk meg rászólni hat váltás futbalszerelést akciós áron. Megszabadhatjuk a jegyárakat, sőt azt is, hogy milyen messze

üljön a szurkolótábor a pályától. Ha nem akarjuk mindenféle csip-csup filléres ügygel idegesíteni magunkat, hát nem kell. Egyszerűen vegyünk fel egy elkötelezett kereskedelmi igazgatót.

A meccs napjának megszervezésében az EA követte a Premier Manager-hez hasonlókat által kitaposott ösvényt. A túrelmetleneknek a játék azonnal meccseredménnyel tud szolgálni. A lelkesebb szurkolóknak a Fast View (Gyors nézet) – egy csúszkával ellátott, százalékos mennyiséget megjelenítő kijelző – mutatja, hogy csapatunk milyen arányban és a pályán mely részein birtokolja a labdát. Ez azért előnyös, mert a játék kibontakozásakor játékosokat cserélhetünk le, vagy taktikai módosításokat hajthatunk végre. Az utolsó nézet, ami messze a legjobb a Watch Match (Meccs nézet). Ez a beállítás egyesíti a Fast View összes feljavított szolgáltatását a FIFA '99 kommentárjával. A fejlesztőknek ezzel az volt a szándékuk, hogy olyan szemmel lássuk játékosainkat, mint ahogy egy igazi menedzser.

A menedzser-szimulátorok mindig is tele lesznek statisztikai adatokkal, de a meccsek ilyen szintű vizuális megjelenítését nyugodtan tekinthetjük a műfaj első lépésének a ragyogó jövő felé.

Dean Evans



0 PONTOK

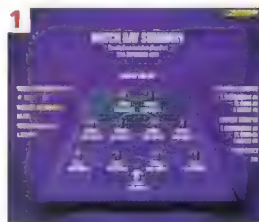
- Hivatalosan elfogadott adatokat tartalmaz az 1999-2000 idényről.
- Egyesítő a csapat építését az üzleti irányítással.
- FIFA-stílusú meccs-összefoglalók.

0 PONTOK

- A menürendszer macerás kezelni.
- Néhány PC-s opció hely hiányában kimaradt.
- 75%-ban listák, 25%-ban arcade stílusú szimuláció.

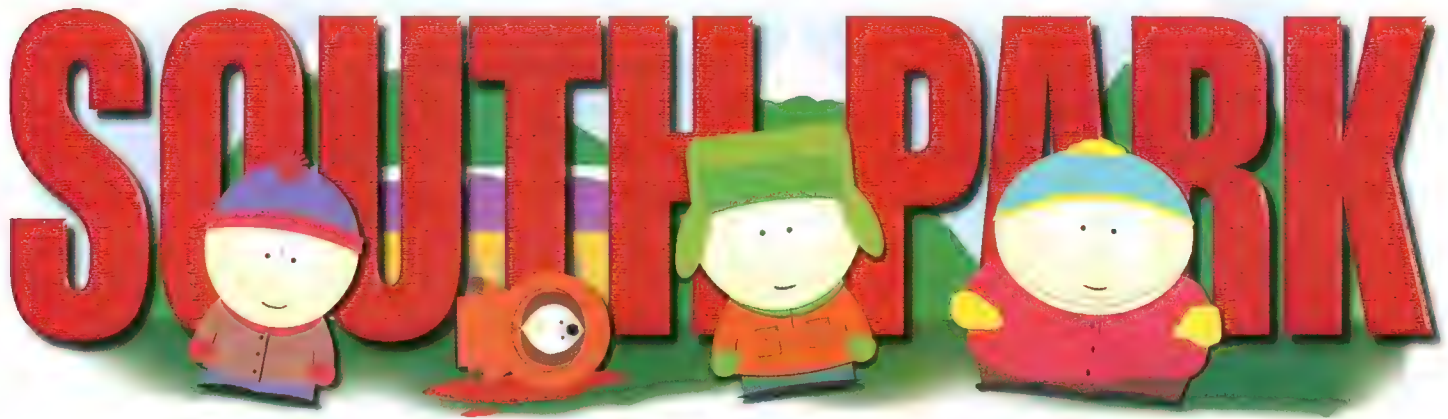
0 MIELŐTT MEGVENNÉD

Úgy néz ki, hogy az FA Premier League Manager még nagy név lehet. A PlayStation menedzser-szimulátorai általában név meg átmeneti állapotban vannak. Hiányzik belőlük a csapatokkal való zsonglorkodás affogó lehetősége és a meccsről csak lecsúszott grafikákat láthatunk. Ha a Match View segítségével már könnyedén fel tudjuk mérni csapatunk teljesítményét, talán nem érezzük a hiányzó opciók (ground improvement, Conference teams) és a bonyolult menürendszer használatának szükségességét.



(1) A klasszikus 4-4-2. (2) Irányítsuk a csapatot és a klubot.





Öld meg Kenny-t egy hógolyó-sortúzzel, egy tehén-hajítóval vagy egy harapós piranhákat kilövő fegyverrel. Üdvözet a *South Park*-ból, PlayStation-módra...



(1) Tehát, Big Gay Al, szerencsésnek érzed magad?
 (2) A snack az, amivel a teljes energiádat visszakaphatod.

A *South Park* csodásan hibbant világa eljött a PlayStationhöz, hogy elhordja 3D-s lövöldözős hóbakancsait.

A *Turok* alkotói tervezték és programozták, a *South Park* az első a három, a népszerű TV-sorozat alapján készített játékból – egy N64-es konverzió, ami vegyíti a szubjektív nézőpontú kalandjátékot a *Quake*-stílusú mini deathmatch-ekkel (mini halálfutammokkal). Augusztus végén követi majd a *Chef's Luv Shack* és a *South Park Rally*.

Ebben a *South Park* játékban, a kartonból kivágott külvárost, ami egyébként Cartman, Kyle, Stan és Kenny otthona, a távoli úrból éri támadás. A játék története egy rejtélyes üstökösről szól, ami a Föld felé közeledik minden 666-odik évben, és ez alkalommal igencsak

a város közelében halad el, a valaha volt legnagyobb, legszörnyűbb politikai káoszt okozva. Nem csak a helyi pulykák álltak össze tollas gyilkosok fosztogató bandájává, de Cartman anyját is elrabolták az idegenek és Skuzzlebutt fia is eltűnt. Kiválasztva az egyik hős (?) kölyköt négyük közül, életre keltheted, hogy sétáljon, harcoljon és fínglon, hat hangeffekt-teljes, gyermekien örült epizódon keresztül.

A *South Park* másik része a többjátékos mérkőzésen alapul. A beépített öt mód alatt (beleértve a Capture The Flag – fogd el a zászlót, a Grudge Match – irigytűt és a Kick The Baby – rúgd a bébit lehetőségeket), akár négy játékos is harcolhat egymás ellen, számos mini-küzdőtérre. Amíg eleinte csak Cartman, Kyle, Stan és Kenny áll rendelkezésedre, később másik 20 karakter közül is válogathatunk, beleértve Chef-et, Mr. Hankey-t (The Christmas Poo), Mr. Garrison-t, sőt még Big Gay Al-t is. Hozzáadva mindehhez Kenny gyilkoló-fegyvereinek örült arzenálját, mint pl. a Cow Launcher-t (tehénhajító), az Auto Egger-t (tojás-sorozatlövő – ami egy élő



orvlövész csirkét használ) és hógolyókat, a legörültebb játékménnyel leszel gazdagabb, amit valaha konzolra terveztek.

Bár a játékok nem nagyon eredetiek, mind nagyrészt a *South Park*-on alapul – a havas várost ügyesen adták vissza, és a fejlesztő Iguana Entertainment külön a játék kedvéért több száz új hangeffektet digitalizált. Röviden, a *South Park* ügyesen találja a TV show összes vidám szemtelenségét, valami *Quake*-szerű szubjektív nézőpontból. Ne várj csúcstechnikájú grafikát, de számíthatsz a *South Park*-stílusra – arcátlan báj, aminek nehezen lehet ellenállni (ha elég jól tudsz angolul).

Dean Evans



(1-2) A *South Park*-ban soha nem fogod ugyanazon az úton találni magad.



6 PONTOK

- Interaktív *South Park*
- Jajszász Cartman-nel, Stan-nel, Kyle-lal vagy Kenny-vel.
- Egy-játékos Story Mode és négy-játékos Deathmatch.

6 PONTOK

- Felszínes játékmenet.
- Nagyon egyszerű grafika.
- Ismétlődő és oly-nagyon szelíd.

0 MIELŐTT MEGVENNÉD

Térj eszhez. Igen, az NBA verziót halálra rugdosták, leginkább a Nintendo nyomására. Óke, szóval a játék úgy néz ki, mintha azok a végtelenül tapasztalt kölykök terveztek volna, akik a kávét készítik a *Turok* alkotóknak. De a *South Park* egyedülálló stílusa és a TV-höz fűződő kapcsolata bírósan megkedvelteti magát sok PlayStation játékoskal, akiknek van már egy polcnyi videokazettájuk és kíváncsiak a "Kyle's Mom Is A Stupid Bitch" ("Kyle anyja egy hülye szajha") című dalra. Mindenesetre a három *South Park* játék közül az jelentkezik a leggyengébb címért.



(1) Jóság vagy löszér? Csak a *South Park*-ban merülhet fel ez a kérdés.



(2) A móka négy pillanata – és a megsemmisítése.



ELSŐ LÁTÁSRA

TOMB RAIDER: TLR



ΘιςςΖα α ριηβολτβα

Lara utolsó és legjobb PlayStation-kalandjára visszatér gyökereihez. Justin Calvert faggatja Adrian Smith-t a Core Design cégtől...



Core Design – annak ellenére, hogy a cég több mint tíz éve van a játékpiacon és több, mint 50-játék fűződik a nevéhez – elsősorban Lara Croft kapcsán ismert. A pisztolyos, Lucozade-et reklámozó cyber-cica minden idők egyik legsikeresebb játékanak, a *Tomb Raider*-nek a sztárja. Ugye, hallottál már róla?

Valószínűleg a három rész közül legalább az egyiket megvetted – de mivel mindegyik rész jobb volt, mint az elődje, valószínűleg kettő is van belőlük a polcodon. A három-játék összesített eladási adatai mintegy 16 millió példányra rúgnak – ez a Core Design-t a világ egyik vezető játékfejlesztőjévé, Lara Croft-ot pedig a kilencvenes évek videojáték-szimbólumává teszi. Felejtse el a gömbölyded olasz vízvezeték-szerelőt, és ne sajnálja a fejlődés útján laposra vasalt kék sünit – a PlayStation generáció játékosai inkább a csábos idomú Lara-ra izgulnak. És ki hibáztatná őket? Mielőtt megnéznénk az új *Tomb Raider*-t, Adrian Smith, a Core Design fejlesztési igazgatója elmondja nekünk, hogy kis híján meg sem született az első rész folytatása.





ELSŐ LÁTÁSRA

TOMB RAIDER: TLR

„Amikor befejeztük a *Tomb Raider*-t, nagy naivitásunkban azt gondoltuk: 'Istennek hála! Ennyi, nem lesz több belőle...'”

Akkor mi változtatta meg a véleményeket azon kívül, hogy igencsak befutott az eredeti játék?

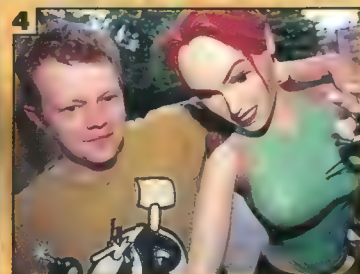
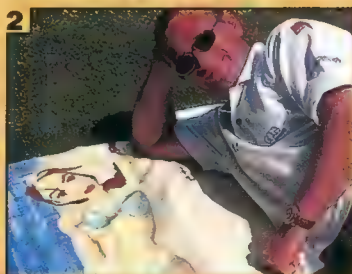
„Az emberek akkoriban nagyon szerettek volna egy több szinttel rendelkező *Tomb Raider* játékot. Nem nevezném küldetéslemeznek, mert nem is az volt – sok munkát fordítottunk rá és sokat is változott. Elég kedvező volt a fogadtatása.”

Az „elég jó” meglehetősen szerény jelző. Amikor 1997 novemberében piacra dobták, a *Tomb Raider II* minden idők leggyorsabban növekvő eladási példányszámú játékká vált. Májig már jóval több, mint négy millió kelt el belőle. Ezek után nem meglepő, hogy rövidesen bejelentették a *Tomb Raider III* munkálatainak megkezdését is.

„A *Tomb Raider III* számunkra is érdekes projekt volt. Kiadtuk a *Tomb Raider II*-t, amelyet sokan vártak, de úgy véltük, hogy a harmadik rész eredeti játékként való piacra dobása lesz a legnehezebb. Egész csapat foglalkozott a *Tomb Raider III*-al, amely sok nagy ötletet és új tennivalót foglalt magában. A játék stílusát is más irányba fordítottuk egy kicsit. Azt gondoltuk, hogy az emberek hosszabb játékmennyiséget és több felderíteni való elemet akarnak, így megadtuk ezt nekik.”

Sokan úgy találták, hogy a *Tomb Raider III* szintjeinek felderítő természetűe kissé frusztrálónak tette a játékot. Milyen volt a rajongók reakciója?

„Nem éreztem negatívnak, bár ez az újdonság nyilván nem volt a *Tomb Raider* törzsrajongóinak ínyére. Nem egészen azt kapták, amit szerettek volna. Voltak, akiknek tetszett és voltak, akiknek nem, ezt a fogadtatást pedig nehezen tudtuk kezelni. Bár furcsán hangzik, de úgy gondolom, a *Tomb Raider III* kicsit nehezebb és nagyobb volt a kelletténél. A szintek terjedelmesek voltak. Túl nagy részük állt ide-oda vándorlásból, cuccok felszedéséből, 20 percen át tartó mászkálásból, majd ezután a kiindulópontokra való visszatérésből, más dolgok felszedéséből...”



1 Nem csak hogy ádázabbak az ellenfelek, de jobban is néznek ki. 2-4 Az ártás, hogy a *Tomb Raider*-rel foglalkozók egye és irodája tele van Lara Crofttal – nem tűnik túlzásnak.

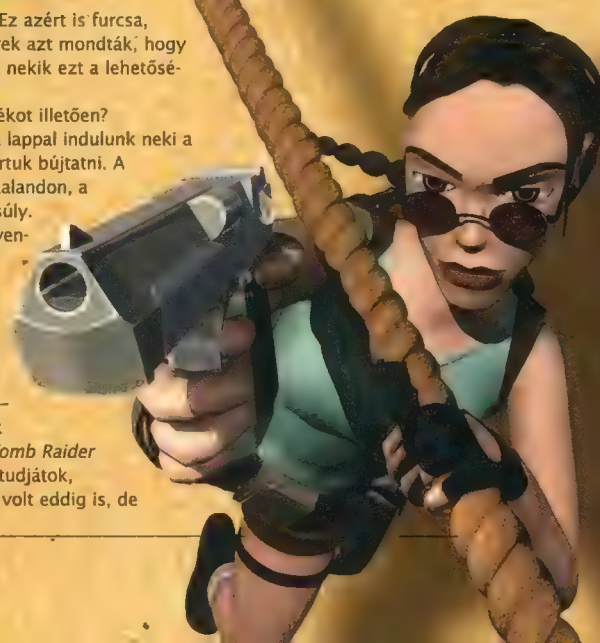
A játékosok nem értették a cselekményt, eltévedtek stb. Ez azért is furcsa, mert 12 hónappal a program megjelenése előtt az emberek azt mondták, hogy szeretnék mindegyik szintet igazán felfedezni. Megadtuk nekik ezt a lehetőséget, erre kiderült, hogy valójában nem is ezt akarták.”

Mi a tervetek a *Tomb Raider: The Last Revelation* játékot illetően?

„Újra átvizsgáltunk mindent és úgy döntöttünk, tiszta lappal indulunk neki a dolognak, mert a *TLR*-t technikailag újszerű köntösbe akartuk bújtatni. A *Tomb Raider*-ben a felfedezésen, a *Tomb Raider II*-ben a kalandon, a *Tomb Raider III*-ban mindezek kombinációján volt a hangsúly. Ezek után majdhogynem magától értetődő volt, hogy milyen-

nek kell majd lennie a *TLR*-nek. Vannak bizonyos elsődleges céljaink. A legfontosabb – akármilyen hihetetlen is – az új felhasználók meghódítása. A *Tomb Raider* sorozatnak, mint tudjátok, elképesztő sikere volt eddig is, de

„Amikor befejeztük a *Tomb Raider*-t, nagy naivitásunkban azt gondoltuk: Istennek hála! Ennyi, több nem lesz belőle...”





1 Az új dinamikus világítás-rendszer lehetővé teszi a szinttervezők számára, hogy tökéletesen újranakassanak egy ősi egyiptomi díszítést. **2** Ex III emlékeztet a Metal Gear Solid gázálarcára. **3** Lara a galaxis helyéget állítja vissza a helyére ebben a rejtélyben.



„Egyiptomba látogatunk, amely valószínűleg a legmegfelelőbb helyszín a Tomb Raider számára. Ex Lara – sróbboltok rabol ki, hát hol máshol érezhetné otthon magát, mint Egyiptomban? Itt kezdődött minden...”



szeretnénk olyanok figyelmét is felkelteni, akik eddig sosem játszottak vele. Meggyőződésünk, hogy a fanatikus Tomb Raider-nyűvők mellettünk vannak, de olyan új embereket is be akarunk hívni, akik még bele sem kóstoltak Lara kalandjaiba. Ez elég nehéz feladat, mert sokan gondolják úgy, hogy az előző részekkel kellene kezdeniük.”

nincs a színen. Az új játék első részében még csak meg sem jelenik majd Lara. Nos, végül is ott lesz, de még fiatal lányként. Kicsit retro, múltidéző hangulatot próbáltunk varázsolni – Lucas-szerűre vettük a figurát. Ez az ötlet onnan eredt, hogy Lara-t az új játékosokkal is meg akartuk ismertetni annak érdekében, hogy tudják, miről is szól a felhajtás. Lara egy másik szereplővel, Von Croy-jal dolgozik, akit mentoraként ismerhetünk meg. Ő tanította meg mindenre. A lány minden képességét tőle sajátítja el, és a mester a játék fennmaradó részében is jelen van – tanácsot és útmutatást ad.”

Gyaníthatóan a játékmenet nagyrészt mégis hasonló marad. Mit is várhat-

Hogyan küzdötök majd meg ezzel a gonddal?

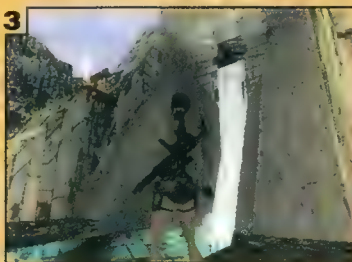
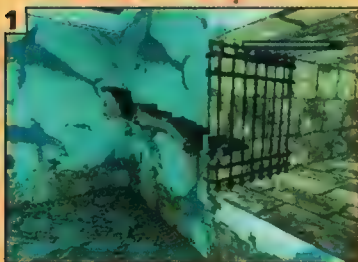
„A Tomb Raider III túl nehéz volt. A TLR-nek mindenképp könnyebbnek kell majd lennie, de ezzel együtt kihívást kell jelentenie a régebbi Tomb Raider rajongók számára is. Ezt több eszközzel próbáljuk elérni. Olyannyira megváltoztatjuk az egész játékot, hogy attól a pillanattól kezdve, amikor a játékosok beteszik a CD-t, semmi olyat nem láthatnak majd, amit vártak volna – a régi útlevele és az eszköztár-gyűrűk eltűntek. Semmi ismerős

nánk? Néhány új mozgás? Új ruhátár?

„A Tomb Raider: The Last Revelation egy nagy kaland lesz, a szó igazi értelmében. Egyetlen menet az elejétől a végéig. Lara nem kószál különböző helyszíneken, földrajzilag egy helyen játszódik a sztori, amely a korábbi részekhez képest újdonság. Ez azt jelenti, hogy végigvezethetjük a történetet az egész játékon és így ismerhetjük meg Lara kalandját, a Last Revelation-t. Mindez nagyon, szinte drámaian különbözik mindentől, amit eddig csináltunk. A történet a kaland szerves része, és fokozatosan bontakozik ki, ahogy előre haladunk a játékban. A filmszerű vágások, FMV és a más szereplőkkel folytatott interakció segít a cselekmény megismerésében. Ilyen eddig nem volt, mindig szint-történetek követték egymást. Most azonban a többi szereplővel szemben tanúsítandó viselkedésed jelentősen befolyásolhatja, hogyan mész végig a játékon.”

A földrajzi helyszín, mint a PSM 2-ben már megemlítettük, Egyiptom – visszatérünk a Tomb Raider gyökereihez, ha így jobban tetszik. Az eredeti játék rajongói nyilván felidéznek majd azokat a látványos szinteket, amikor múmiák és egyéb szörnyűségek élvezték a hazai pálya előnyét velük szemben.

„Egyiptomba látogatunk, amely



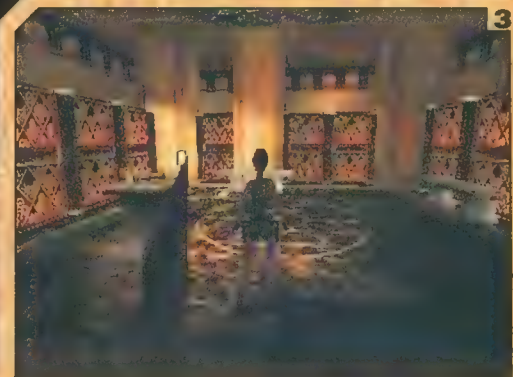
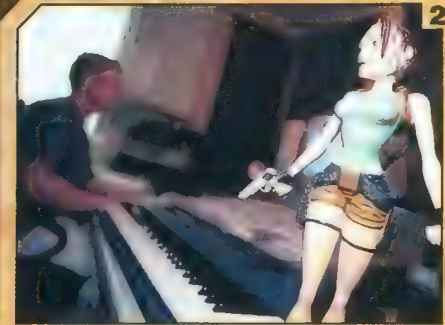
1-3 Ahogy a vizuális megjelenítés javult, a közlés is nőtt – ezt az órákat kívánja követni a TLR is.

ELSŐ LÁTÁSRA

TOMB RAIDER: TLR



1 Lara, aId vonzóbb, mint valaha, egy hasonlóan csábos csontvázal randevőzik.
2 Lara úgysen megküzdi az óriás bilentyűzetet. 3 Az egyetlen helyszín még nem jelenti azt, hogy a paletta is egyhangú.



valószínűleg a legmegfelelőbb helyszín a *Tomb Raider* számára. Lara már csak ilyen – sírboltokat rabol ki, hát hol másutt érezhetné otthon magát, mint Egyiptomban? Itt kezdődött minden, s ez a vidék a rejtélyek melegágya. Egyiptom lehetőséget ad arra, hogy jó csomó misztikumot építsünk be a játékba, de legyenek benne valós elemek is."

Rendben, a helyszínek különböznek, de mi van a játék mechanikájával – mennyit változott a programváz?

"A játékmekanika is átment némi változáson. Minden, ami eddig ismerős lehetett – a tologatás-húzgálás, az emelők, a kulcsok – már a múlté. Az eszköztár rendszere is újszerű. Ezen túl nemcsak összegyűjtöd a cuccokat és hozzáadod a menühöz. Az új rend-

szert lehetővé teszi, hogy felhasználj és megvizsgáld az összes nálad levő dolgot, vagy akár különböző módokon kombináld is őket. Nagy változás ez, amely lehetővé teszi, hogy egész sereg új rejtvényt és rejtélyt foglaljunk bele a játékba.

Az eszköztárban található dolgok nem mindig létfontosságúak ahhoz, hogy tovább juss a játékban, de általában jóskán megkönnyítik a dolgot. Ha például a plafonról lógó edényeket kell lelőned és van robbanótöltet, akkor úgy is szétrobbanthatod őket, hogy nem célzol egészen pontosan. Ha nincs ilyened, bizony ott kell álldogálnod, és addig lövöldözhetsz, amíg csak szerencséd nem lesz. Ezért nagyon taktikusnak kell lenned, amikor eldöntöd, hogy az adott helyzetben éppen melyik fegyvert használod. Az íjpuska például első személyű (szubjektív) nézetből használható fegyver, mely olyan helyzetekben segíthet, amikor konkrét dolgokat kell lelőned. Ha ezzel akarsz eltalálni mindenkit, az nehezebbé teszi a dolgot, viszont senki sem állíthat majd meg. Az újszerű eszköztár lehetővé teszi, hogy sokkal interaktívabb légy környezetekkel és sokkal több asszociatív gondolkodásra készítő helyzetbe kerülhess. Ha van zseblámpá-



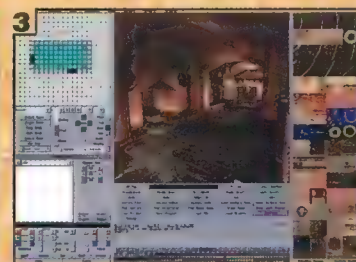
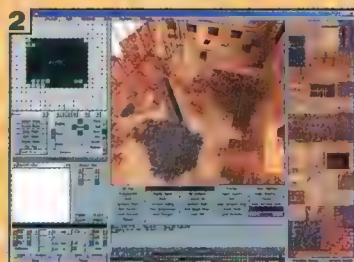
A grafikai fejlődés azonnal szembe tűnik

– az új világítás-rendszer segítségével a szinttervezők olyan mértékben valóra válthatták álmaikat, mint soha eddig.



és elemed, használhatod a zseblámpádat. Aztán rájössz majd, hogy a zseblámpádat a puskával is kombinálhatod, ezáltal egy olyan puskát lesz, amely sötétben is megtalálja a célpontot. A *TLR* egészen újszerű játék – nehéz ezt pontosan meghatározni, de technikailag nagyon-nagyon különbözik az elődeitől. A váz 90 százaléka új. *Tomb Raider* ez is, de minden megváltozott."

Őszinte örömrre a *PSM* találkozhatott a *TLR* team-mel, és betekintést nyerhetett a hön áhított *Tomb Raider IV*-be. Hihetetlen! A grafikai fejlődés azonnal szembe tűnik – az új világítás-rendszer segítségével a szinttervezők olyan mértékben valóra válthatták álmaikat, ami eddig elképzelhetetlen volt. Egyedi tervezésű, szervesen a környezetükbe illeszkedő tárgyak vannak szétszórva a szinteken, megjelenésük így sokkal



1-3 A *Last Revelation* a tervezők szemével – ez itt a *Tomb Raider* mágia szülőháza.



1 A helyszínek valamelyest emlékeztetnek az eredeti játékra.
2 A színek jelenleg még győten lakottak, de itt már nézgelődni is bámulatos érzés.

valószerűbb: Lara öpméltósága is jobban néz ki, mint valaha, de nem plasztikai sebészeti szempontból. A modellje teljes egészében bőrrel borított, ami nagyon sima, törésmentes megjelenést kölcsönöz neki.

Még ennél is feltűnőbbek az ellenségeket vezérlő MI rutinok, melyek még veszedelmesebb ellenfélle teszik őket. Az egyik, amely leginkább egy mindzsához hasonlít, pisztollyal és karddal van felfegyverzve, emellett minden mozgást végre tud hajtani, amelyre Lara is képes. Amikor összefutottunk vele, a boldog tudatlanság állapotában a PSM első reakciója az volt, hogy minél távolabb menjen ettől a fickótól, olyan messzire, hogy az ne érhesse el hősrünket – résekbe ugrottunk át; plafonra szerelt rudakon kúszunk tovább. Egy pillanatra úgy tűnt, kifogtunk rajta. A szoba másik szélén állt és lövöldözött a cserepre csak úgy össze-vissza. Aztán – úriemberhez méltatlan módon – Larához hasonló útvonalon elkezdte átküzdeni magát a réseken és amint támadási pozícióba került, nem sok időt vesztegetett. Persze nem minden szereplő ilyen intelligens (vagy agresszív), de ezek a minket üldöző ellenségek már-már a Westworld-re, vagy a Terminator 2-re emlékeztetnek. Nem igazán érdemes kötözködni velük és gyakorlatilag legyőzhetetlenek...

A játékot még lenyűgözőbbé teszi az a tény, hogy a TLR-ben Lara rendelkezésére álló mozgások száma 40 körül van – kétszer annyi, mint a Tomb Raider II-ban. Ezek egy része magától értetődik, például

FIGHTING FORCE 2

Szintén a Core Design idén ősszel megjelenő terméke a Fighting Force 2.

Szerencsére a második résznek körülbelül annyi köze van az elődjéhez, mint a Metal Gear Solid-nak – alig valami. Az első Fighting Force tulajdonképpen a Double Dragon modern változatának értékelhető. Két játékos által játszható küzdelem volt, meglehetősen kevés mozgással, néhány fegyverrel, és tengernyi ellenséggel, akik mindig túlerőben voltak, minimum kettő az egyhez arányban. Ezzel ellentétben a Fighting Force 2, a fegyverektől eltekintve – melyek jobb és nagyobb számban jelennek meg – egészen más tészta. A játék egy személyre szabott és nem választható több karakter közül – Hawk Manson szerepébe bújás, aki alig hasonlít az első részben adott önmagához. Most SI-COP-ként dolgozik, rengeteg új mozgást tud, küldetése pedig az, hogy leplezze a gonosz Nackamichi vállalatot, amely titkos ember-klónozási kísérleteket végez.

Mivel a klónozás még gyerekcipőben jár, természetesen becsúsznak hibák is, ezért a szinteken számos mutáns kóborol, akik mindegyikével meg kell küzdened. A játék nagy része nem kézitusa jellegű, hanem állig fegyverbe bújás majd, és az esetek többségében már tisztes távolságból is le tudászkodni a gonoszokat. Túl lovacsiatlan? Nos, akkor talán ez nem a te játékod, bár fellelhetők benne felfedező és lopakodó elemek is (olvassd el az MGS-II, és bizonyos szinteken nem elég egy rakétavető meg a harciasság. Ugyanúgy, mint a Tomb Raider: TLR-ben, a Core ebben a programban is sok



1-2 Alig vesszük észre, hogy a Fighting Force folytatásával állunk szemben.
3 Honnan ismerhető fel, hogy ez az FF2 team? Nincsenek Larás cuccok.

energiát fektetett a rosszfiúk mesterséges intelligenciájának fejlesztésébe. Mind másképpen reagál a jelenlétedre, figyelembe véve olyan tényezőket, mint például lövöldözöl-e rájuk, illetve túlerőben vannak-e veled szemben. Ha túl sokáig futni hagyod őket, ahelyett, hogy farkasszemet néznének

veled, ellenségeid elszaladnak, és működésbe hozzák a riasztót.

A Tomb Raider-ből és a Metal Gear Solid-ből kölcsönzött hozzávalók különlegessé teszik a Fighting Force 2 receptjét. De vajon miből sütik?

kinyithatunk és berúghatunk ajtókat, de több közülük új távlatokat nyit meg a sokszínűség terén. A fejlesztők leginkább a mászás és a rudakon való csúgás képességéért vannak oda, de vannak apróbb, kifinomultabb mozgások is; például az, ahogy párkányokon lógva átküzdhetjük magunkat a sarkokon. Mindezek nagyban növelik a hangulatot.

Itt van még pár új jármű, első személyű (szubjektív) nézet a távcső vagy az íjpuska használatakor, egy újszerű napló/írófax, a szereplők rövid leírásával, és amelybe jegyzetek kerülnek, amikor megoldasz egy-egy rejtélyt. A leglényegesebb mégis talán maga a cselekmény, amelyről jelenleg még nem mondhatunk túl sokat – de nehéz lenne azt hinni, hogy ne a Tomb Raider: The Last Revelation lenne Lara eddigi legsikeresebb megtestesülése. A PlayStation 2 lassan bevetésre kész, de addig is íme a bizonyíték, hogy a régi ötletek is lehetnek ütősek. Vissza a jövőbe? Szeretettel vár a The Last Revelation...



budmil®



budmil® mintabolt: 1134 Budapest, Lehel u. 27-29. Tel.: 350-0944 Nyitva: hétfőtől péntekig 10-18, szombaton 9-13 óráig
budmil® kft. telephely: 1033 Budapest, Szőlőkert köz 6. Tel.: 437-9900 Fax: 437-9999 E-mail: budmil@mail.matav.hu

10

A PSM csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.

4

Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondokkal küzd.

9

Jó kis program - habozás nélkül ajánljuk.

3

Elég pocskék. Legfeljebb kölcsönözni érdemes.

8

Nagyon-nagyon jó. A gyűjteményedbe való.

2

A túrmozgás határa. Technikailag gyatra, de nem szerkesztett, hamar meguntad.

7

Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.

1

Úgy ahogy van. Csak emberi fogyasztásra alkalmas.

6

"Mit akarhattak?" Játsható, de dűcögős.

0

CD formájú szórakoztató is gusz-tustal.

5

Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...



Különben is, ezt meg kell venni. StarPlay-jogot érdemel.

Hanyast kapjon, he? Mi a csudának használják a 100-as skálát a videojáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Törheti a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelendő darab, s bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibök egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a Final Fantasy VII-nek és a Tekken 3-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenni őket.

A százalékos értékelés a tudományos adalosság érzetét kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikus egy hangszigetelt laborban üldögélve, egy 300-as kérdőív kitöltése után, amint bonyolult matematikai képletet alkalmazva hozza meg döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem akar annak látszani. De legalább nem gyötör a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

A mi módszerünk egyszerű és következetes. Ha eleinte nem is értjük meg velünk, a játék megvásárlása után rájössz, hogy talán mégis igazunk van.

Próbajátékok

KRITIKÁK

WipBout 66



Tony Hawk's Skateboarding 70



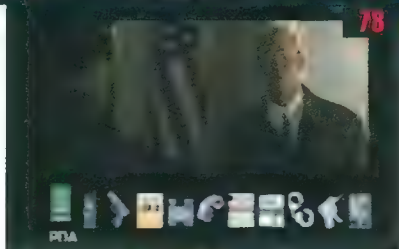
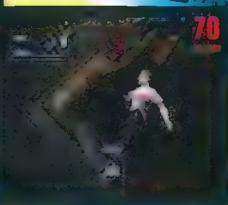
Um Jammer Lammy 72

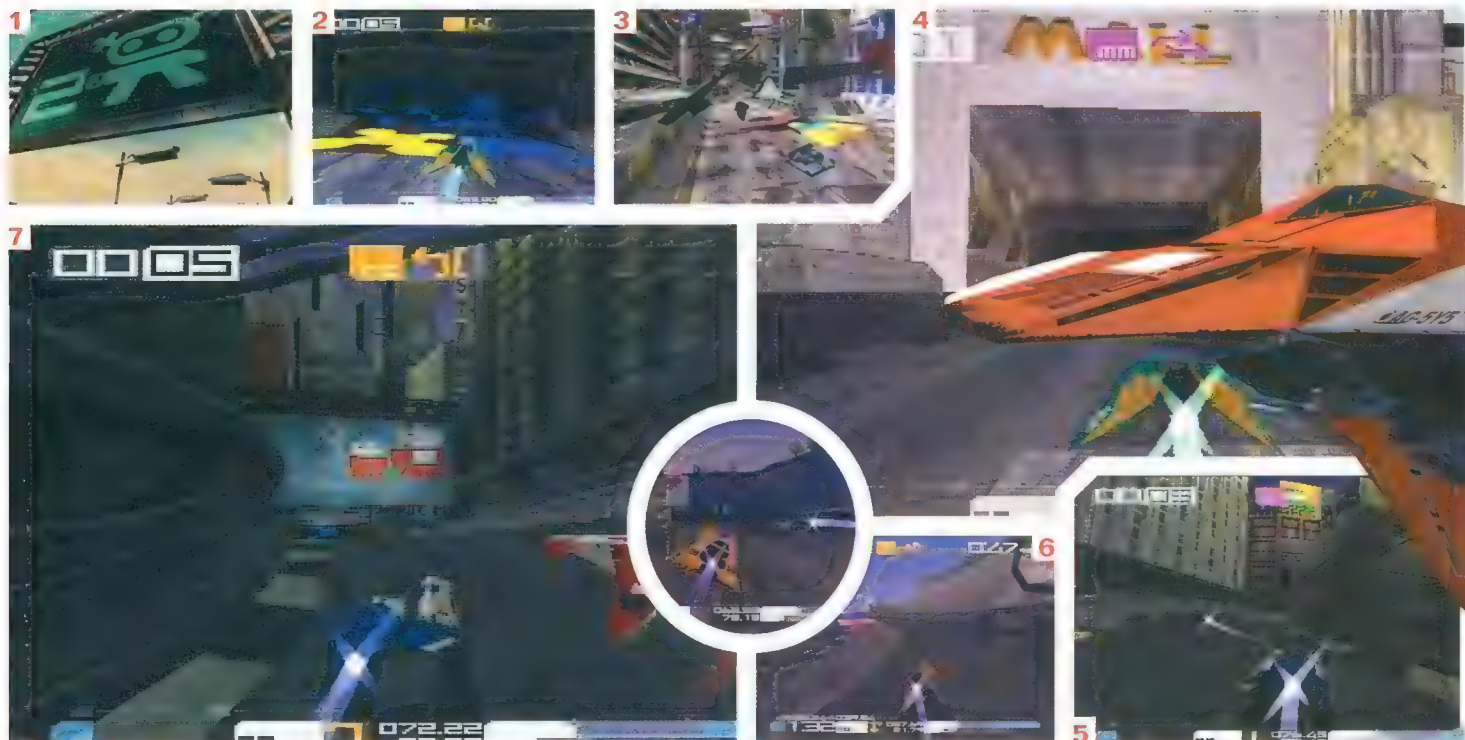
Point Blank 2 74

The X-Files 78

Lego Racers 80

Rat Attack 81





(1) A jövő közvilágítása? (2) Új pályák, új csapatok, ugyanaz az alapötlet. (3) Ne aggódj, ez csak az intro. (4) Bejárat az igéző Mega Mall-ba. (5) A város sötét és ijesztő. (6) Repülj át az élénk színeken, s már kapod is a plusz erőt. (7) Ütközés a láthatáron.

Wipeout 3

A Psygnosis megpróbálja újra bevenni a verseny-játékvilág fellegvárát.

Ebben bizony ők a legjobbak...



Bár a *Wipeout* eredeti változata nem különösebben kedves emlék a korabeli európai PlayStation-tulajdonosoknak, mintegy 50%-uk megvette a programot.

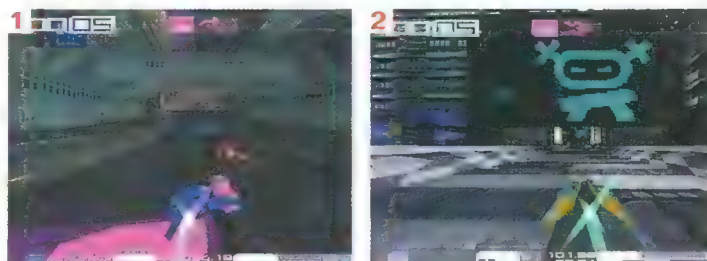
A *Wipeout* vizuális és hangzásvilága igen csak elhalványította a Sega Saturn glóriáját, de tagadhatatlan, hogy a játék maga átkozottul nehéz volt. Azoknak, akik újdonsült PlayStation tulajdonosként első napjaikat a viszonylag barátságos *Ridge Racer*-rel töltötték, a *Wipeout* nem épp a legjobb bevezetés volt a futurisztikus légpárnás hajóversenyzés világába. A keskeny pályákon, ha véletlenül nekicsapódtunk egy falnak, a kasztni remegve megállt, a többi hét jármű pedig méltóságteljesen megelőzött minket.

Ezeket a hibákat igyekeztek kijavítani a csodás

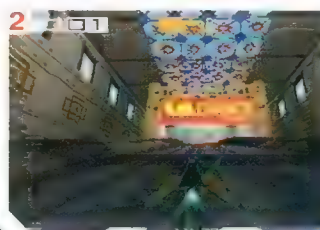
AZ ELSŐ WIPEOUT-TÓL ELTÉRŐEN
A NEHÉZSÉGI SZINT
NEM OSTROMOLJA AZ EGEKET
MÁR AZ ELSŐ SZINTEK UTÁN.

Wipeout 2097-ben, amelyet joggal nevezhetünk a PlayStation-re valaha kihozott legjobb kétszemélyes link-up (hálózatban játszható) játéknak. Aztán egy ideig csend volt. Míg az Eidos a *Tomb Raider* franchise-ra összpontosította erejét, a Psygnosis a *Rascal*-ra és a legalább annyira uncsi *Psybadek*-re koncentrált.

Három évvel a *Wipeout 2097* után most megérkezett a jól eltalált nevű *Wipeout 3*. A *Wipeout 3* öszintén



(1) Sötét van ezekben az alagutakban. Túl sötét. (2) Designers Republic? Ja.



(1) A jövőbeli zebrák méreteresek.
(2) A játék rajzolói színesre festették a várost. Milyen csinos ez a plafon.
(3) Be a sötétbe, neki egy falnak. (4) A Mega Mall kanyargó lejtői – a legújászerűbb pálya.

A SZÜRKE ÉS A KÉK KEVEREDIK
A SÖTÉTBARNÁVAL, NÉHA AKÁR A
FEKETÉVEL, AHOGY ÁTHALADUNK A SÖTÉT,
FÉLELMETES ALAGUTAKON.

szólva, nagyjából a régi irányvonalat követi – ami érthető is, ha azt nézzük, milyen nagynevű elődje. A légpárnás bagázs azonban most már nagy felbontásban jelenik meg és valóban szenzációsan néz ki. A „pop up” kifejezés valahol az ajtón kívül maradt...

Míg őse szinesebb jövőt sugallt, a *Wip3out* paletája a tompább árnyalatokból áll össze. A szürke és a kék keveredik a sötétbarnával, néha akár a feketevel, ahogy áthaladunk a sötét, félelmetes alagutakon. Bár a fejlesztő csapat alapvetően új, a *Wip3out* projektvezetője, Nicky Westcott már az előző két játékon is dolgozott. A Designers Republic ügyszintén, ők készítették azokat a fantasztikus ikonokat, melyeket egyesek azóta gatlástalanul átmásoltak egyéb játékokba.

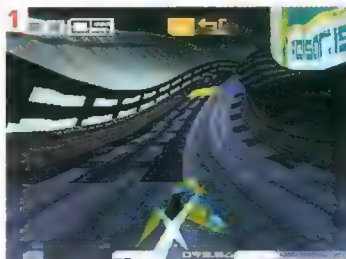
A *Wip3out* csodásan néz ki. Kidolgozottabb és gördülékenyebb, mint valaha.

Egy város nyolc pályája áll rendelkezésünkre. Négyre azonnal kifuthatunk, míg a többire csak megfelelő repülési gyakorlat birtokában juthatunk be. Levonták az eredeti játék biztonságait – ezúttal az első pályákon még nem kell Forma 1-es szinten vezetnünk ahhoz, hogy elsőként futhassunk át a célvonalon.

Az első *Wipeout*-tól eltérően a nehézségi szint



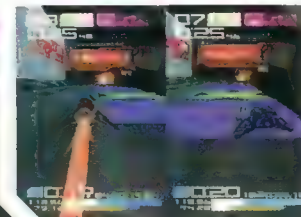
[1] A riválisok mesterséges intelligenciája sokat javult.
[2] A zöld emberke tisztán láthatóan villog. Nézd!
[3] Nelyenként méretes rámpákat találhatunk.



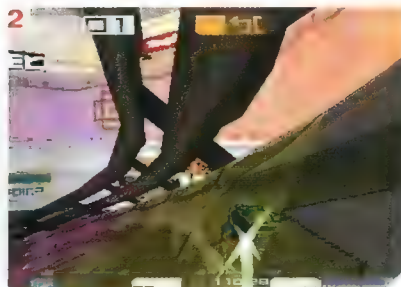
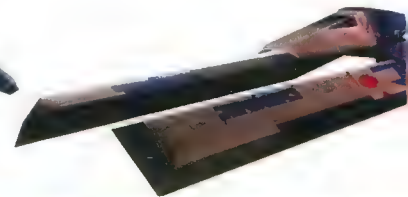
[1] Van itt korlát is. **[2]** Az out-of-ship (hajón kívüli) nézet még mindig a legjobb.

NYOMASSÁTOK KETTESBEN

A Wipeout sorozatban első alkalommal kétszemélyes, osztott képernyős módban is játszhatunk. A Psychosis számára bizonyára nem kis feladat volt ezt így megcsinálni.



A gyorsítók taktikus használata a kétszemélyes játék fontos eleme. Meg a gyorsaság is.

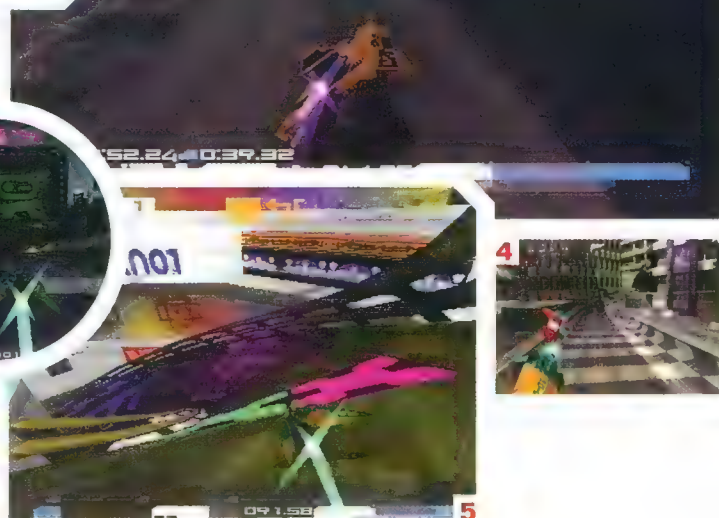
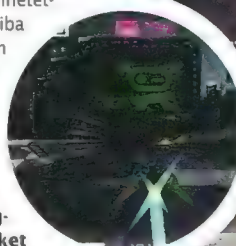
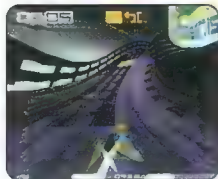


[1-5] A Psygnosis team 20 pályát tervezett, melyek közül végül a legjobb nyolcat választották ki. A pályák elmés részei között találhatjuk a kemény, kanyargós lejtőket is.

► A *Wip3out* olyan könnyedén fut, amennyire csak lehetséges egy verseny-játék esetében. Hihetetlen sebességgel száguldozik a legkisebb hiba nélkül. Az elmúlt éveket nyilvánvalóan munkával töltötték a fiúk. Az első menet ugyan elég könnyű és egyenes, de amint beérsz a városba, a Mega Mall-ban (Mega Áruház) találsz magad, ahol máris egy kanyargós lejtőn röppensz lefelé.

Eljött az idő, hogy gyermekkorunk gyékényeiről átszálljunk egy légpárnás hajóra és a baloldali légféket rángatva rohagyaljunk körbe-körbe.

Felkavaró élmény – a tengeribetegek reggelije játék közben bizony könnyen a nadrágjukon landolhat.



EZ AZ ELSŐ DUAL-SHOCK KOMPATIBILIS WIPEOUT, AMELYET JOBB AZ ANALÓG JOYSTICKKAL HASZNÁLNI.

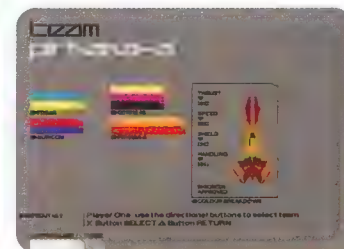
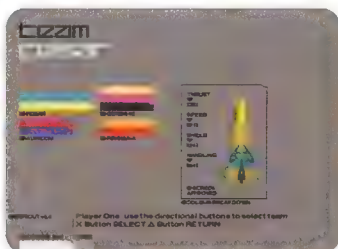
Más pályákon akár többször is végig kell futnunk, mert ahhoz, hogy győzedelmesen hagyassuk el a pályát, memorizálnunk kell az élesebb kanyarokat. Sok a sötét alagút – helyenként a falhoz csapódva frusztráló órákat tölthetünk itt. Bár a hajó irányítása már-már

bosszantóan precíz, nem sűrűn kell majd újra próbálnunk a pályákat. A legnagyobb dolog a játékban az, hogy ez az első Dual-Shock kompatibilis *Wipeout*, melyet jobb az analóg joystickkel használni, mint az irányító pad-del.

Újdonság a pályákon a kétféle útvonal használata. Ez annyit jelent, hogy alternatív útvonalakon is végigzúghatunk – míg az egyik irányba haladva

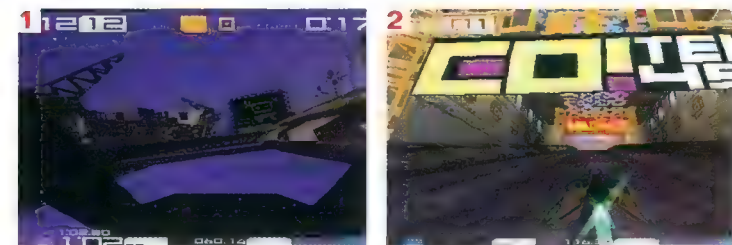
HAJÓK – A WIP3OUT VÁLASZTÉKA

Ezúttal nyolc csapatot láthatunk, amelyek hajói mind másképp viselkednek.



Persze, nem mindig érdemes a leggyorsabbat választani, hiszen ezek sérülnek meg legkönnyebben, amikor neki-neki csapódunk a falnak a sötét, tekervényes pályákon. Ez a sokféleség kedvez a stratégiáknak.

Wip3out



[1] A „pilótaülés” nézet újdonság a Wipeout-ban. [2] Élénk színű jelek sokasítják be a pályákat.

gyorsabban szállunk, a másikat választva több gyorsítót szedhetünk fel. Behajthatunk a boxutcába is, ahol rendbe hozzák járművünk elszorított sűrűségeit. Ha túlságosan lerobban a hajónk, a jármű megáll és már vége is a játéknak. Ezért a fegyverek egyre fontosabb taktikai szerepet játszanak a programban. Eleinte talán kissé félrevezető lehet az arzenál sokfélesége, mert rengetegféle színű „bonusz-párnán” repülhetünk át. Figyelembe véve azt, hogy egyes fegyverek támadó, mások pedig védekező feladatot látnak el, sőt rendelkezésre áll a „dump weapon” (fegyver lerakása) gomb is, megbocsátható, ha néha levesszük a szemünket az útról.

Míg egyes fegyverek teljesen újak a 2097-hez képest, néhányat egyszerűen átvettek az elődtől. Ha megfelelő pozícióban vagyunk, a 2097-ből ismert multi-rakéta (multi-missile) akár három hajót is lekap egymástól függetlenül. Hál' Istennek, megtartották a

pokoli turbót, melyet használva a pálya olyanak tűnik, mint egy lebegő lepedő – igen, mindent leszed, ami csak elénk kerül. Kedves eszköz a Hyper Thrust (hipertolóerő) is, amely kilő téged, ha lenyomod a jobb felső vállgombot. Éles kanyarok előtt nem ajánlatos ezt használni.

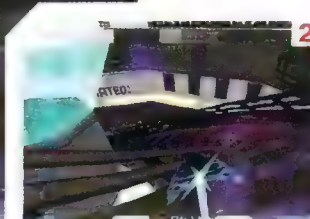
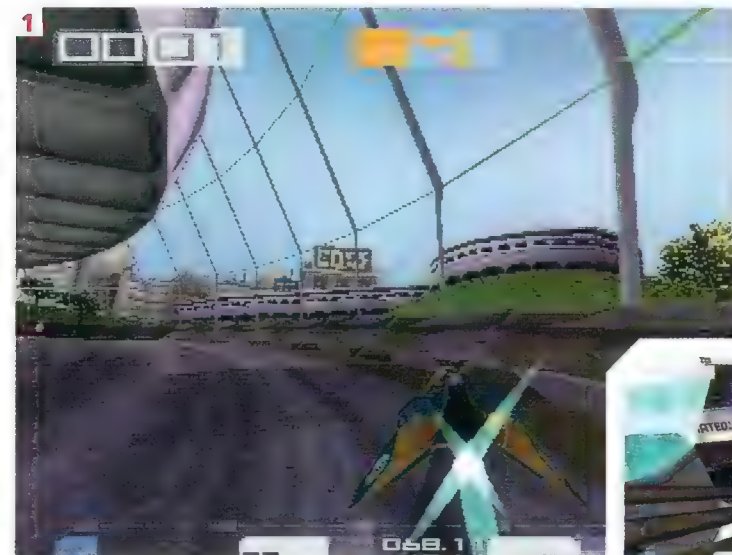
A játék felépítése nagyjából ugyanaz, mint elődeié (és egyéb verseny-játékoké), vannak benne önálló versenyek, versenysorozatok, időfutamok és kihívások. Kihívás (challenge) módban magunk választhatjuk ki, hogy – egytől hétig – hány vetélytárral akarjuk felvenni a harcot. Fontos újdonság viszont a két játékos számára rendelkezésre álló osztott képernyős opció. Ez dicséretes újítás, mivel a programozók láthatóan sok időt töltöttek azzal, hogy az elvárásoknak megfelelő játszhatósággal ruházzák fel a terméket. Jó hír, hogy így is pompásan működik, alig észrevehető a lassulása az egyéni játékhoz képest. A sorozatból már igencsak hiányzott a multiplayer mód, amely – bízvást állíthatjuk – megérte a várakozást. Bár a Wipeout 2097 szuper link-opcióval rendelkezett, hányan juthattak

AZ ÚJ KÉTSZEMÉLYES MÓD AZ UTOLSÓ LÁNCSEM, MELY KÖTELEZŐ VÉTELLÉ TESZI A JÁTÉKOT.

addig, hogy kipróbálják? Vélhetően nem sokan. Az új kétszemélyes mód az utolsó láncszem, mely kötelező vétellel teszi a játékot.

A Wipeout leírása nem lenne teljes a zene megemlítése nélkül. Sasha-t kérték fel a zenei rendező szerepére és ő több exkluzív számot írt a játék számára. Akár szereted a Raindrops Keep Falling On My Head-et, akár nem, itt nincs meg az a nyomás, amelyet a Prodigy Firestarter-e hozott a 2097-ben. A dalamok nyilván hozzájárulnak majd az eladási statisztikák javulásához. A lényeg mégis az, hogy a Wipeout szenzációs verseny-élményt nyújt. Egyszerűen porig alázza a konkurenseket.

Steve Bradley



[1] Ilyen könnyed és légies a Wipeout. [2] Nyomd a légféket, húzd a rudat. [3] Remek látványosság, mi?

ÉRTÉKELEÉS

■ GRAFIKA:

■ JÁTSZHATÓSÁG:

■ ÉLETTARTAM:

Kissé komor, de jól kidolgozott paletta 9

Sima, gördülékeny, nem könnyű megfelelni benne 9

Két ember mindig odafér majd a gép mellé 9

A Wipeout-ot nevezhetnénk egyszerűen

„a” futurisztikus verseny-játéknak is.

Igencsak megérte három évet várni rá.

Két játékoskal pedig maga a mennyország...

9

A TIZDOL

Még illet...

Wipeout	8/10 PS2
Wipeout 2097	8/10
Wipeout	8/10
Hi Octane	6/10 PSM2

Tony Hawk's Skateboarding



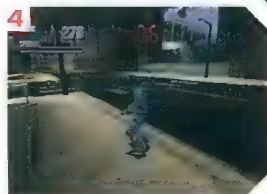
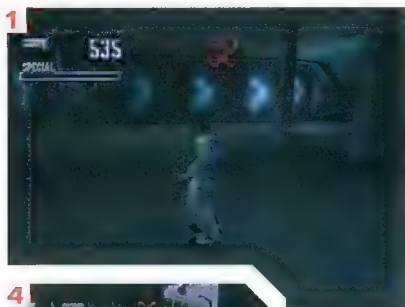
Megérkezett a legkeményebb sportszimulátor, hogy megőrizse kis szürke gépedet.

Kapaszkodj – felszállunk...

[1] Fogadjunk, hogy mindig erre vágytál – egy többemeletes parkolóház rámpáin leszárguldani.

[2-4] Azokon a rámpákon kéne néhány érdekesebb mutatványt prezentálni...

[5] Egy a játék sok hiper-igazi trükkjei közül, teljes szépségében.



átkozottul jó érzés. Tény: elhiszed majd, hogy az ember tud repülni...

A *Cool Boarders 3* is ott volt, nem? Hát akkor képzelj el egy street-deszkázáson alapuló játékot, amelyik változatosabb, jobb a grafikája és a játszhatósága, kemény zenével. A *Tony Hawk's Skateboarding*-ről van szó... Már az első pályán tudod, hogy ez valami különleges lesz. Miután kiválasztottad a deszkát, a felfüggesztést, és a kerekeket, egy raktárpépületbe kerülsz – ez a gyakorlószint, ahol elsajátíthatod az irányítást, és remélhetőleg néhány lazább mozdulatot. Van belőlük egy rakás; ha sikeresen kivitelezel egyet, extra pontszámhoz jutsz, és, akárcsak a *Cool Boarders*-ben, az új kombinációk még többet érnek. Mindegyik célja az, hogy videókat (nem a készülékről van szó...) nyerj. Ezt azzal érheted el, ha sok pontot gyűjtesz össze, és egyszerűbb – de nem feltétlenül könnyebb – feladatokat hajtasz végre. Például a egyik szinten azzal kaphatsz íyet, ha átugrasz öt piknikasztalt. Ha már elég videóod van,



Valljuk be nyíltan már az elején: a *Tony Hawk's Skateboarding* beteg, noha nem orvosi értelemben. A kaliforniai deszkás arcok szótárában ugyanis a „beteg” (angolul „sick”) szó a legnagyobb dicséret. Emlékezz erre, amikor a *Tony Hawk's Skateboarding*-gel játszol, mert a deszkák, amiket használasz, a rámpák, amiket kipróbálsz, a szintek és a játékmenet mind-mind „beteg” – ha nem egyenesen fertőző.

A *Tony Hawk's Skateboarding* egy agresszív mozdulattal beugratott a sportszimulátorok világába, új lendületet adva annak. Hogy mi ez a sok szöveg, mikor ez végül is csak egy gördeszkás játék? Hát, akkor figyelj... Lehetsz a sportvilág legjobb deszkása, és nyolc másik profit is kipróbálhatsz. Te választod ki a deszkát, a felfüggesztést, a kerekeket; és a legeszemebettebb, legőrültebb mutatványok kivitelezése is könnyű, lélegzetelállítóan érdekes, és

Egy rosszul időzített mozdulat egy tereptárgyon,
és máris repülsz a deszkádról,
véreset landolva a betonon.





■ KIADÓ:

Activision

■ FEJLESZTŐ:

Neversoft

■ MEGJELENÉS:

Október

■ KORHATÁR:

Nincs

■ ÁR:

13 990.-

■ MŰFAJ:

Gördeszka-szimulátor



(1) Nem egészen jött össze, mi? A THS nem adja ingyen, ha valamit elszúrsz.
 (2-5) Mindenféle helyen kipróbálhatod ezeket a trükköket - pl. egy Miami-i medencében, vagy egy játszótéren.
 (6) Így néz ki a „nose-grind” (forrozás). Most, hogy már láttad, menj, és próbáld ki.
 LA PSM nem vállal felelősséget az esetleges sérülésekért...

GYERÜNK AZ UTCÁRA



THS egyik legjobb jellemzője a rámpák és terek változatossága. Szeretnél egy személyre szabott deszkán a posta mellett gyakorolni? Légy a vendégünk...



mehetsz a következő szintre, vagy vásárolhatsz új felszerelést. A Tony Hawk's Skateboarding egyik legjobb tulajdonsága a folyamatos tanulás. Az ugrások például eleinte nehezen mennek majd, és sok is van belőlük, de az első néhány játék után beleszoksz az irányításba. Csak a deszkád kormányzásával kell törődnöd, és hogy megfelelő időben a megfelelő gombokat nyomd.

Persze a játék nem mindig könnyőreletes - és ez az, amiben jobb a többi sport szim-nél. Egy rosszul időzített mozdulat egy tereptárgyon, és máris

repülsz a deszkádról, véreset landolva a betonon. A Tony Hawk's Skateboarding-ban megvan az a különleges plussz, a - mázsányi - valóság-hűség. Ahogy a deszkások mozognak, amikor a deszkán állnak, amikor korlátokon csúsztatnak le, szintisza, megelevenedett utcai költészet. Ez az igazi csúcs.

Várj, van még más is. Az utcai pályák mellett, ha elég videót gyűjtöttél össze, versenyeken is kipróbálhatod a képességeidet. A legjobb combo-k, és a változatosság mind pontszerző, úgyhogy ha azt akarod, hogy a bírónál bejöjjön a stílusod, ne ragaszkodj egy rámpához vagy mozdulatsorhoz. Az első érmed megszerzése, még ha csak bronz is, hihetetlen érzés, és még több pályát és bonuszt érthetsz el vele.

A Tony Hawk's Skateboarding-ban minden megvan. Nem csak sportszimulátor, hanem életmód is. Még akkor is, ha nem vagy otthon a deszkázásban, vagy a zsargonban, annyira tetszeni fognak a végrehajtható vakmerő mutatványok, hogy a nehéz, végigdolgozott nap után is egész éjszakás THS-meneteket zavarssz majd le. Ha pedig deszkás vagy, imádni fogod, ahogy a játék elkapta azt az érzést, ami ezt az életmódot jellemzi.

Stephen Lawson



Még illet...

Tony Hawk's SB	9/10	PSA04
Street Skater	8/10	
Cool Boarders 3	8/10	
Cool Boarders 2	8/10	



(1-2) Na, ezt hívják repülésnek! Olyan jó érzés.

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA:

A jelenlegi legélethűbb darab 8 Ha deszkás vagy, ez az, amire vártál.

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Minden együtt. 9 A többieknek pedig hihetetlenül

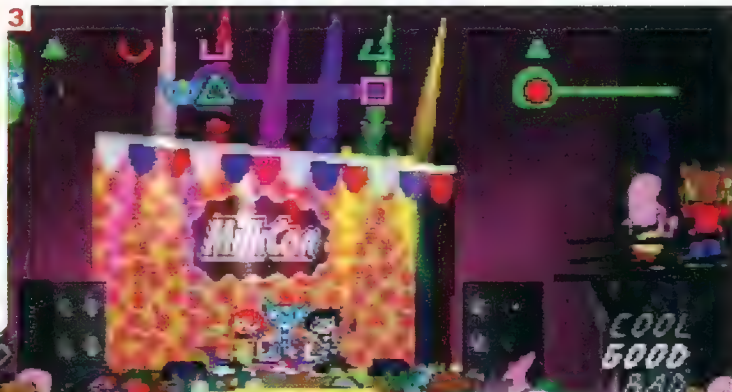
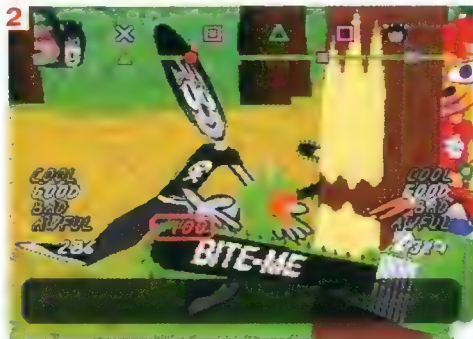
■ ÉLETTARTAM:

Tiszta élvezet játszani, nem lehet abbahagyni 9 szórakoztató játék.

PlayStation
Magazin 04

9
A TIZEDOL

[1-3] A helyszínek, sajnos, sokkal változatosabbak mint a játékmenet. [4] Ismételt pengetés a rossz hangon, végzetes lehet. [5-6] Az élet megpróbáltatásai egy utazó együttesben.



Um Jammer Lammy

Nyomulás gyümölcsszerű fejfel - lépj a színpadra az *Um Jammer Lammy*-ben, hogy megszerezd a „Legihletettebben Őrült Videójáték” címért kapható Grammy-díjat.

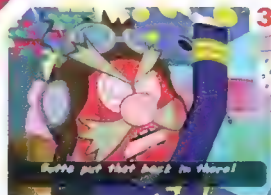
V egy csipetet a The Beatles *Yellow Submarine*-jából. Keverd össze Dali vásznán egy kevéske Pink Floyd-dal, és öntetnek tölts rá egy, a 70-es években népszerű kaleidoszkópot.

Aztán lassú tűzön főzd ezt a habzó keveréket, amíg az egész *The Magic Roundabout* átalakul egy ibizai disco-vá. Habard be egy kis digitalizálással, és csodáld meg a végeredményt. Amit kapsz, az alig egytizede a szürreális, vibráló, elmebeteg agy-puding *Um Jammer Lammy*-nek.

Ez az örökség a *PaRappa The Rapper* folytatása. A játék alapjai ugyanazok maradtak. A megszokott PlayStation jelek változatos pörgésben jelennek meg. A zene dübörög, és mint a hasonló kezelésű *Bust-A-*

Groove-ban, a pengetéshez időben le kell nyomni a gombot. A lényeg, amire ki akarunk lyukadni az, hogy ez egy igen egyszerű játék. Mindazonáltal az *Um Jammer* kimagasló abban, hogy segít elfelejteni mindent a játékokról, és beleolvaszt valami örült környezetbe...

Mi végre ez a bolondság? *Lammy*-val játszol - ezzel a takaros, félős kis leánykával, aki Madchester-stílusú farmerben és felnyírt hajjal mászkál. És sajnos rosszul érzi magát. Szenved az önbizalom hiányától - vicces, mi? -, de nem hagyja magát és bizarrabbnál bizarrabb jeleneteken megy át azon fáradozva, hogy megtalálja a gitárját, aztán pontosan ott legyen a koncerten, és fellépjen az együttesével, a *Milkcan*-nel. Minden egyes helyszínen egy-egy zenei közjátékba csöppen. Például, az első helyen *Lammy* koncertre rohan az énekessel, *Chop Chop Master Onion*-nal (emlékszel még az első játékból



[1] Meghatltam? Nem.
[2] Leendő anyák tömege van a hagyományok srác képénél. Néha jobb, ha semmit se kérdezel.
[3] Ha ez a pilóta az utolsó esélyed, hogy időben odaérrj - inkább késs el.



■ KIADÓ:

SCEE

■ FEJLESZTŐ:

SCEI

■ MEGJELENÉS:

Szeptember

■ KORHATÁR:

Nincs

■ ÁR:

13 990.-

■ MŰFAJ:

Rock/Rapelősi

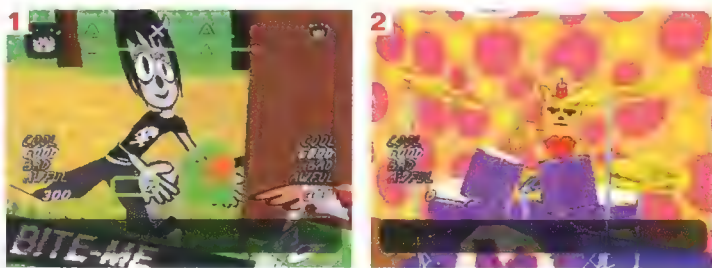
AZ IGAZI VERSUS MODE AZ, AMIKOR AZON SZENVEDSZ, HOGY A VIRTUÁLIS HÚROKBÓL FAKASZTOTT ZENÉVEL HALÁLRA SUJTSD AZ ELLENFELEDET

az oktatóra, a könnyfakasztó golyófejre?), aki aztán a harmonika fejű rajongók tömegének énekel. Minden kaland csipetnyi újabb aromát vegyít a történetbe.

Ez többnyire a grafikában és az olyan valószínűtlen helyzetek különös részleteiben jelenik meg, mint amikor Lammy-t ráveszik, hogy oltson el egy hatalmas tüzet, vagy éppen egy furcsa repülőt vezessen végig az utcán.

A játék elfelejti a PaRappa hip-hop stílusát, és mint burkoltan a cimben is megtalálható, a rockzenére tér át. Lammy gitáros. Ebből következően komoly ujjmunka szükségeltetik, hogy a hangok széles választéka jól szólaljon meg. Hardcore zúzások, balladák, gitárszólók – biztosan nem kell ennél nagyobb választék. **Ha befejezel egy részt, kapsz egy nyilvánvalóan hasznavehetetlen dolgot – egy tűzoltó forgó, villogó fénnel jutalmaz téged.** Ezek a tételek grafikailag is megjelennek a következő körben, és a Select gomb érintésével a hangzás megváltoztatására használhatók. Az analóg joystick-ek hátpogtatóként használhatók. Funky-s beütés?

Az igazi fejlődést a Two-Player Mode jelenti, ami a játéknak legalább négyszeres újrajátszás élményt kölcsönöz. Együttműködés vagy Versus (ellenfél) mód áll rendelkezésre egy játékos és a társa számára, de az igazi versus mode az, amikor azon szenvedsz, hogy a virtuális húrokból fakasztott zenével halálra sújtsd az ellenfeledet. Mint azt a PaRappa-ban



(1) A mi Lammy-nk gonosz hasonmása. (2) Az együttes dobosa egy dinamit!

megszokhattuk, az Um Jammer látványvilága is idétlenül vibráló képtelenségek sorozata. A szereplők mintha papírmáséfigurák volnának, Lammy gondolatai gyakran szinte kifröccsennek a képernyőre, a figurák szereposztása pedig – a százlábú dajkától a bologató pilótáig – egy sérült elme szüleménye.

Egészében véve ez egy remek, szórakoztató játék. A fiatalabbakat rabul ejti, míg a komolyabb korosztály le fogja fitymálni az egész csodaszép örültséget. Az Um Jammer Lammy egy irgalmatlan örködés. Meglehet, nem lesz korszakalkotó darab a játékok világában, de az igényes kivitelezés, a két-játékosösszezsapás és a szakadatlan találgatásosság az átlagos játékok fölé emeli. Ez a program rövidke tanulmány arról, mit lehet létrehozni, ha a fejlesztők kevesebbet törődnek a 3D-s poligonokkal és többet foglalkoznak a hatásos szórakoztatással.

Stephen Pierce



Még illet...

Um Jammer Lammy 8/10 PSM 04

Bust A Groove 8/10

PaRappa The Rapper 8/10



(1-2) Úgy tűnik az Evil Twin (a Gonosz Iker) ellopta a show-t. (3) Úgy tud játszani azzal a harisnyával, mint Hendrix szelleme. (4) Ijesztően primitív. (5) Ne aggódjatok srácok – a láncfűrész teljesen biztonságos. (6) Lammy tényleg rájön, hogy bedugva hagyta a vasalót.

ÉRTÉKEKELÉS

■ GRAFIKA:

Szinpompás, kibicsaklott rajzfilmszerűség. Derűs

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Egyszerű, de elég hogy újra játssz vele

■ ÉLETTARTAM:

A Two-Player Mode győzni fog a buli meghívottjai között

Az Um Jammer Lammy valóban szórakoztató látványosság. A bilibe-lógó-kezu RPG-sek lehet, hogy most a szakállukba mormognak, de jó volna, ha a videojátékok szórakoztatóbbak lehetnének.

8
A TÍZBŐL



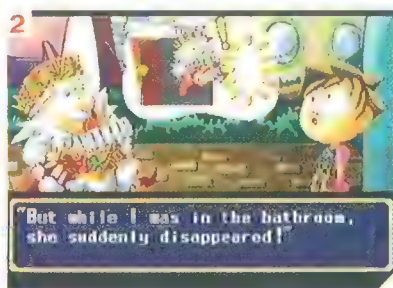
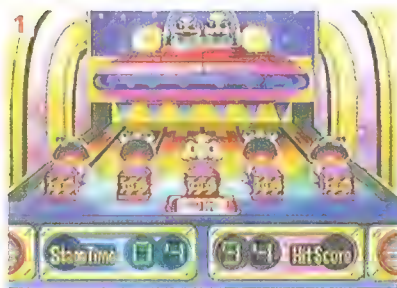
(1) Kapd csak le a csúnya bűnözőket! (2) Hah, egy vonat! (3) Csak egy bizonyos színű célpontra lőj!



Point Blank 2

A PS legnagyobb fénypisztolyos játéka újra itt van.

Célozz, lőj, röhögj szét magad...



(1-5) Egy rövidke pillantás az egyedülálló PS2 lövöldöző, kiabáló, hordógörgető, hercegnő-megmentő világába.

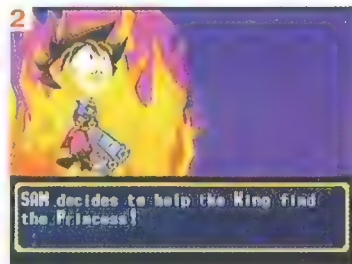


Kétszáz éves megvetendőbb ember van a világon, mint az a céllövölde-tulajdonos, aki szemét módon odaragasztja a gumikacsa-célpontokat. Ezzel az önző cselekedettel megfosztja a gyerekeket a zsebpénzüktől és az ártatlanságuktól. Ha van igazság, a Point Blank 2 tönkreteszi az ilyen rablókat, mivel nem csak több szórakozást ígér, mint a céllövöldek, hanem segít újból felfedezni valamit az elvesztett ártatlanságából is.

Míg egy fegyver elsütését általában mindenki a sérülésekkel és a halállal kapcsolja össze, a Point Blank 2-ben csupán a szórakoztatás céljait szolgálja. A rossz fiúk bűnözők, az áldozatok mindig feltartják a kezüket, és mindannyian csak 2D kartonfigurák, akik, ha eltalálják őket, simán eldőlnék, ahelyett, hogy vérről terítenek be a képernyőt.

Persze, a játék tele van bizzar feladatokkal, pl. le kell lőni az összes vadállatot a dzsungelben – az Állatvédő Liga biztosan ráncolná a szemöldökét erre – de ez is csak pusztá szórakozás. A Point Blank 2 az a játék, amit ugyanúgy játszatsz a nagyival is, mint a haverokkal a sörözőből. Attól a pillanattól kezdve, hogy Dr. Dan és Dr. Don belovagolnak a képernyőre egy koston, TV vetélkedős zene kíséretében, tudni lehet, hogy elkezdődött a 2D-s lövészeti fesztivál.

Lehet, hogy a Point Blank 2-nek nincs sok köze a 3D-hez, de a rajzfilmszerű grafika és a hangeffektek mind csáberejének sikeres részei; maga a játék az élvezetes egyszerűség példája: nézd meg az idő- és lőszerkorlátozást, aztán nyiss tüzet a képernyőre. Több mint 70 pálya vár rád, bár néhány ismétlődik, és gyanúsán hasonló. Szerencsére akad számos elborult, alkotó elme is a Namconál, és így a feladatok végrehajtása elég mulatságos. Komoly célzó állás felvétele lehetetlen attól a pillanattól kezdve, hogy le kell lőnod a gyapjút egy birkanyájról...



(1-2) Ha hibázol a többjátékos módban, könnyen megszegényülhetsz...



■ KIADÓ:

SCEE

■ FEJLESZTŐ:

Namco

■ MEGJELENÉS:

Már megjelent

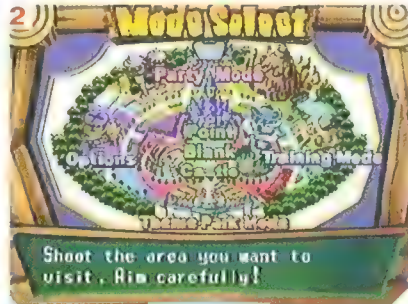
■ KORHATÁR:

Nincs

■ ÁR:

■ MŰFAJ:

Fénypisztolyos lövöldözés




(1) Talán kicsit sok a hasonló pálya (2) Játékmód-kiválasztás fegyverrel (3) Látás bűnözőket a képernyőn? Nem? Na látod, milyen nehéz ez a pálya... (4) A gyorsvonat és az útvesztők biztosítják a változatosságot

A Point Blank Very Hard (nagyon nehéz) pályáit most Insane (agyament) névvel illeték, és nem véletlenül; ezek gyakran egy lövéses, vagy fejtörő feladatok: egy idejűleg löni és kivonásokat végezni még a legcsiszoltabb elméknek is komoly feladat lesz, míg a Spot the Difference (fedezd fel a különbséget) pályák már-már ördögiek.

A Training Mode (gyakorlás) – talán feleslegesen – hihetetlenül alapos. Minden egyes pályán végigmész, miközben az eredményességedet egy grafikon mutatja. Ezek után biztos ki akarod majd próbálni a Theme Park Story (vidámparki történet) módot, ahol egy eltűnt hercegnő körül adódott problémát kell megoldani. Itt új kihívásokkal kerülhetsz szembe, pl. kipucolni egy kísértetjárta házat, vagy célpontokat lelőni egy száguldó vonatról. A történet biztos megterheli az időtlenség-befogadó képességeidet, ahogy később találkozol Dan-nel, Don-nal, és a Cosmo Ganggel.

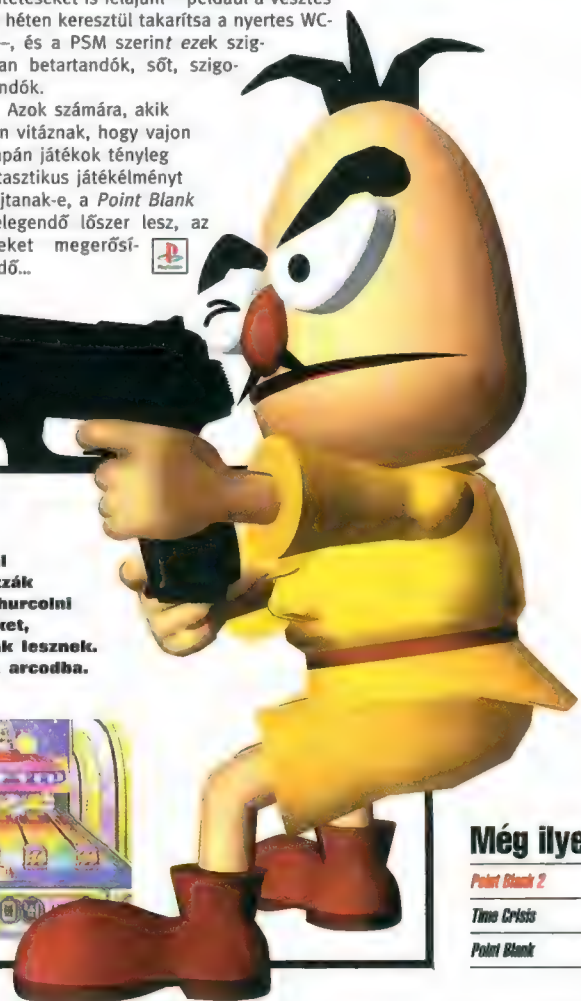
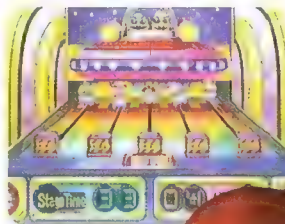
A Party Mode (többjátékos mód) fontos része a programnak, és jól is sikerült, úgyhogy ideje barátokat szerezni, hogy legyen ki ellen játszani. Egy második fénypisztoly talán nem várt befektetés, de bőven megtérül a szórakozásban, amit nyújt. Maximum 8 já-

tékos versenyezhet, bár ebből egyszerre csak kettő. A játék ilyenkor még különböző büntetéseket is felajánl – például a vesztes egy héten keresztül takarítsa a nyertes WC-jét –, és a PSM szerint ezek szigorúan betartandók, sőt, szigorítandók.

Azok számára, akik azon vitáznak, hogy vajon a japán játékok tényleg fantasztikus játékelményt nyújtanak-e, a Point Blank 2 elegendő lőszer lesz, az érveket megerősítendő... 

AZ AGYAHAGYOTT BRIGÁD

Pr. Don és Dr. Dan nem pihentek a Point Blank óta. A mindennapos mókuskerek – keselyűk hessegetése és hordók tologatása – mellett feltalálták a világ legkeményebb játékát. Ha minden pályát megtisztítottál a Vidámpark módban, Don és Dan elborult nézeteiből részesülhetsz: elmagyarázzák a Cosmo Gang szabályait. Őt apró fickó próbál üzemenyaggal töltött ládákat behurcolni Dan és Don úrhajójába. Egy jól irányzott bummm a fejbe egy ideig visszatartja őket, de azok bizony szívós arcok, és a támadásaik egyre gyakoribbak és gyorsabbak lesznek. Baromi nehéz, és ha vesztesz, Dan és Don egy teljes percen keresztül röhög az arcodba. Pedig nem is igazi doktorok...



Még ilyen...

Point Blank 2	8/10	PSM04
Time Crisis	8/10	
Point Blank	7/10	

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA:

Kellemes a kivitelezés, kellemetlen a 2D 7 Hol másutt lehetnél bégető juhokra?

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Fantasztikus, zseniális 9 A Point Blank teljesen egyedi, és már ezért

■ ÉLETTARTAM:

Korlátozott, de a többjátékos mód ezt kompenzálja 6 megéri fénypisztolyt venni. Nagyon ott van.

N-Tec

The Playstation Distribution Company

4990.-

TWIN SHOCK DUAL
VIBRATION ANALOG
CONTROLLER

KAPHATÓ:

TESCO - Budapest, Fogarasi út
TESCO - Budapest, Pólus Center
TESCO - Debrecen
TESCO - Kaposvár
TESCO - Miskolc
TESCO - Nyíregyháza
TESCO - Szeged
TESCO - Székesfehérvár



VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:

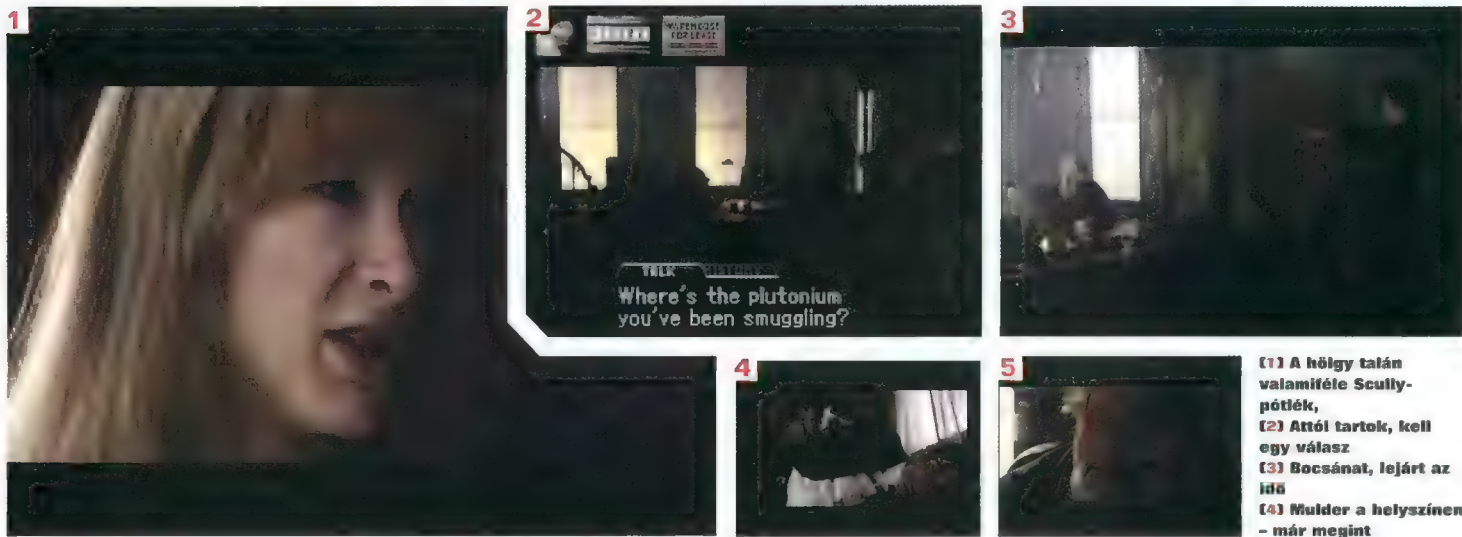
N-Tec Kft.
Levélcím: 1072 Budapest, Dob u. 45
Telefon/Fax: 262-2309

**Lehet, hogy lemaradtál róla?
MÉG BEPÓTOLHATOD!**



**MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL
A KIADÓTÓL 1790.- Ft ÁRON!**

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467-6720
Tel./Fax: (1) 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu



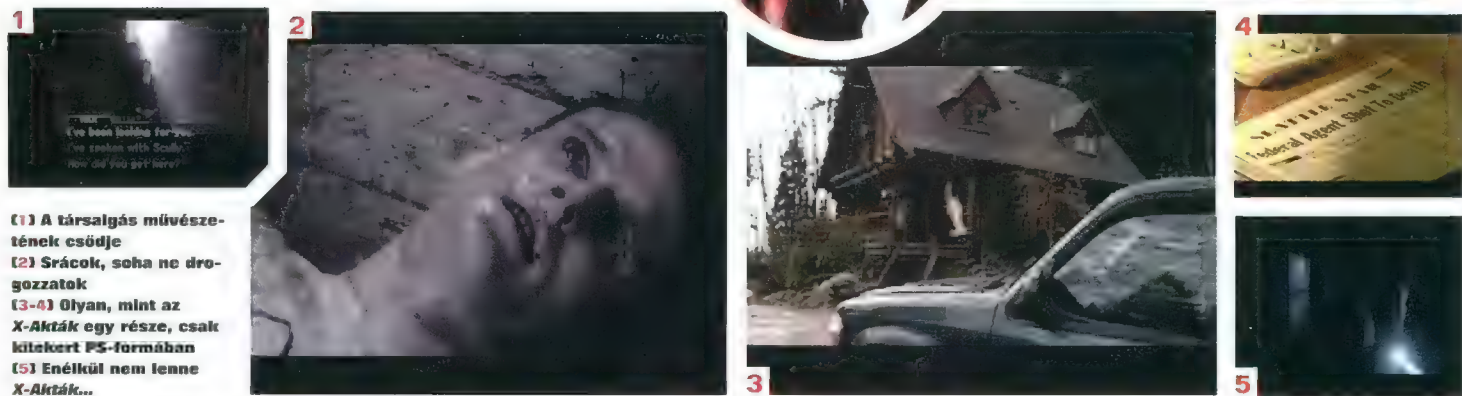
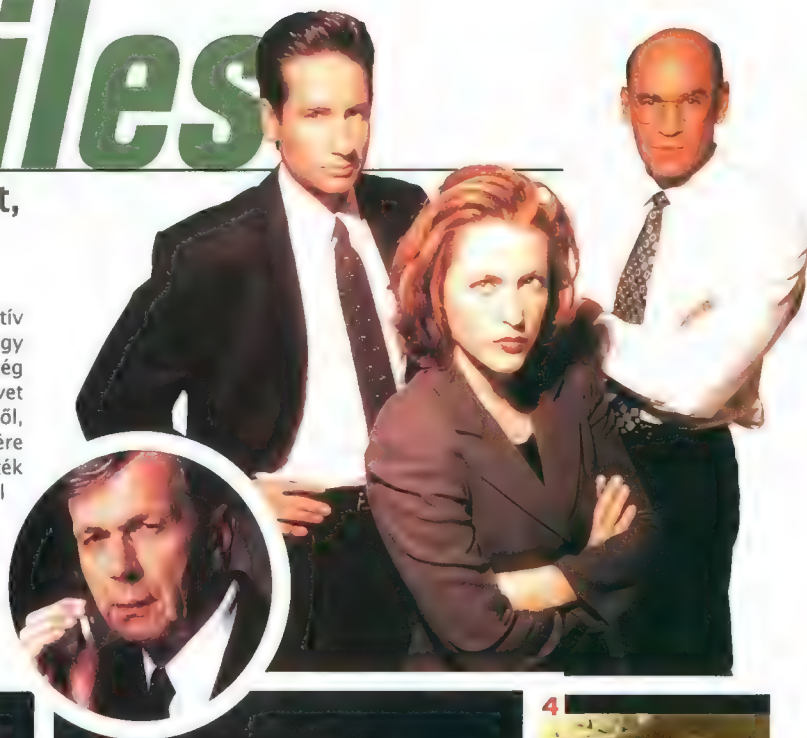
(1) A hölgy talán valamiféle Scully-pótlék,
(2) Attól tartok, kell egy válasz
(3) Bocsánat, lejárt az idő
(4) Mulder a helyszínen – már megint
(5) Írta J.R.Hartley

The X-Files

Ijesztő. Egy játék, amely több kérdést is felvet, mint például „De miért?“, meg „Mikor lesz már vége?...”

Hihetetlen, hogy évekkel az interaktív mozi ötletének elvetése után a Fox úgy döntött, ránk ijeszt az *X-Files*-szal. Még hihetlenebb, hogy több mint egy évet töltöttek azzal, hogy áthozzák PC-ről, ahol az általános vélekedés a löcitróm szintjére helyezte a játékot. Az az igazság, hogy a játék nehézségét lecsökkentették, megkímélve ezzel minket a legkellemetlenebb pillanatoktól, ámde még soványabbá fogyasztva az amúgy sem túl súlyos programot...

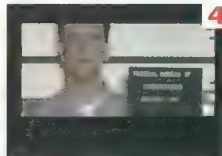
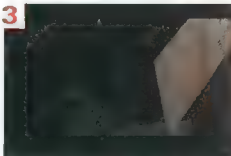
A videó-bejátszások az *X-Files* nagy büszkesége – négy CD-nyi. Nos, az FMV (Full Motion Video, előre felvett videó jelenetek)



(1) A társalgás művészetének csúlje
(2) Srácok, soha ne drogozzatok
(3-4) Olyan, mint az *X-Akták* egy része, csak kitékért PS-formában
(5) Enélkül nem lenne *X-Akták*...



[1] Óriási levágott kezét találták a repülőgép-hordozón; ez elég ijesztő?
[2] Ezt igennek veszem.
[3] Nem félsz a sötétben? Majd fogsz
[4] Ez az a férfi, aki beoltotta önbe az idegen DNS-t, uram?



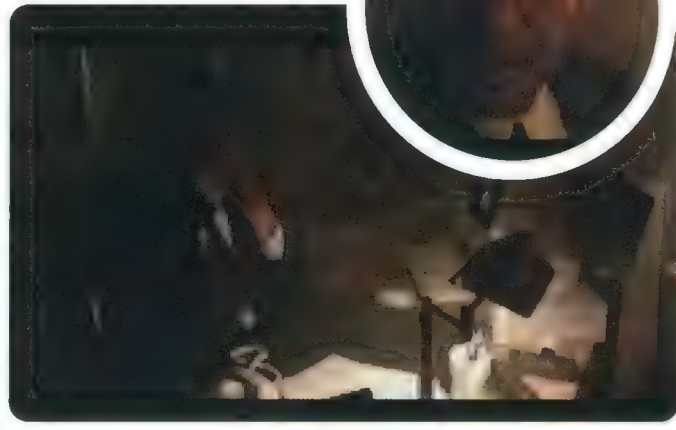
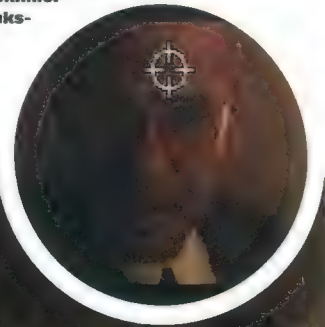
szép, de mint minden jóból (csoki, sör), ebből is megárt a sok. A bejátszások gyakorisága, no meg a tény, hogy ezeken kívül az égedta világon semmi sem történik, megcsonkítja a játékot, nézővé degradálva a játékost. És mivel ezek a videó-bejátszások sem folyamatosak, hát...

A sztori a szokásos *X-Files* téma, csak itt most Mulder és Scully tűnt el, és a te feladatod megtalálni őket. Ja, még valami – nem játszhatod egyiküket sem. Mint Wilmore különleges ügynök, egy babaarcú pasi, akiből nem néz ki több, mint hogy nem fizeti a tartásdíjat, és hogy celluluxot ragaszt az orrára, a te dolgod az összes FBI-melő elvégzése. A jegyzeteket, az e-maileket, és a navigációt egy ügyes kis PDA szerkezet végzi, úgyhogy szabadon váltogathatsz a helyszínek között. Furcsa, hogy a párbeszédet brutálisan korlátozták.

A kezelői felület egyszerű, és így elég hatékony is: cselekvés-ikonok, mozgás-ikonok, párbeszéd szövegei jelennek meg előtted, neked csak annyi a dolgod, hogy jól idomított fóka módjára türelmesen végignyomkodd őket. Ezt néha információmorzsákkal jutalmazza a program, néha azonban teljesen eltűnik a nyom.

CSÚNYA HADNAGY

Azért, hogy elvonják a figyelmet a játék fullasztó unalmasságáról, a Fox Interactive belerakott a játékba néhány „vicces” lehetőséget. Az FBI-asztalodnál ülve például FBI-Celluxot ragaszthatsz az orrodra. Hú, de mulatságos. A szórakozás irdatlan méreteket ölthet, ha a szolgálati fegyvered ráfogod Skinnerre, az igazgatóhelyettesre, vagy Shanksre, a főnöködre. „Kérlek, ne tedd” – remegnek. Szabadítsd meg őket a szenvedésüktől, és miután megnézted, hogy ekkor hogy fejeződik be a játék, szabadulj meg tőle...



MULDER ÉS SCULLY ELTŰNTEK, ÉS NEKED KELL MEGTALÁLNI ÖKET – VISZONT NEM JÁTSZHATOD EGYIKÜKET SEM...

Ilyenkor valami teljesen logikátlan cselekedet – pl. lefekvés, vagy egy utolsó, semmihez nem kapcsolódó kérdés feltevése – vonzhatja tovább a játék fonalát. De a játék igazi szörnyűsége: a cselekmény egy szálon, és csak egy szálon fut. Ez azt jelenti, hogy egy rossz lépés a rossz időben azonnali halált jelent, valamint egy gúnyos képet a kedves Willmore ügynök sírjáról. Köszi.

Hogy ne vegyük el végérvényesen mindenki kedvét a játéktól, van egy csomó olyasmi benne, amit a rajongók értékelhetnek. Azonban maga a tény, hogy Mulder és Scully csak futólag szerepelnek – Mulder összesen, ha egy percet tölt a képernyőn – elárul valamit a játék minőségéről. Van ugyan jó pár *Virtua Cop*-szerű lövöldözés, amik talán ébren tartanak, de ezeket elhomályosítja a sok passzív ücsörgés, amely a játékmenetet jellemzi. Igazából azt fogod kívánni, hogy bárcsak egy titkos kormányakció eltemette volna a játékot a Nevadaivatag közepén, abban a pillanatban, ahogy felütötte csúnya FMV-fejét.



Még illet...

The Smoking Mirror 9/10

Broken Sword 9/10

The X-Files 3/10 PSMM4

Ross Atherton



ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA: FMV és előre-renderelt helyszínek. Hát.... 4
 ■ JÁTSZHATÓSÁG: Idlegesítő, gyakran illogikus 2
 ■ ÉLETTARTAM: Elég nagy, de csak mert sokszor el lehet akadni... 3

Az *X-Files* újra felélesztette az interaktív film rég eltemetett ötletét, így emlékeztetvén mindenkit, hogy annak idején miért is temették el...

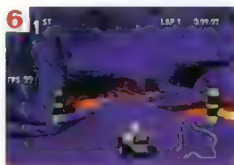
3
A TIZSDOL

Lego Racers

Versenyjáték a jól ismert bütykökkel a tetején.
De vajon a verseny is ér valamit?



(1-2) Gyorsul? Gyorsul? Mát nem igazán... csak ugyanaz a monoton, állandó sebesség. (3) Állítsd össze a saját pilótádat! (4) Egyre nehezedik a verseny lefelé a rakparton. (5) Bearyd kapitány. (6) Verseny a javából!



A z egyszerű dolgok komplikálása nagy divat manapság. Ami hajdan egyszerű sajtos-szendvics volt, most feta rakéta extra majonézzel. Régen roller, most kétkerekű motoros szörnyeteg... vagy például egy egész szimfonikus zenekar begyömöszölhető a zsebedbe MiniDisc-en, és mindennek tetejébe itt van a Lego PlayStation-re.

A Lego Media kiadó úgy döntött, hogy a PlayStation világában próbálkozik döcögősré sikerült fejlesztésével. A modern versenystílus és a hagyományos eszközök együttes alkalmazása nem feltétlenül rossz ötlet, mivel elméletileg szélesebb vásárlói réteget célozhat meg a termék.

Néhány szót röviden a lényegről.

Indulhatsz meglévő versenyzővel (ezek közül Joan of Kart a legjobb), de magad is barkácsolhatsz pilótát. Lehetőség van saját versenygép építésére. Van egy alvázad és néhány színes, jól ismert kocsiszekrény, amelyekből összeállíthatsz egy nyerő sportautót. Ugyanígy különböző alkotóelemekből (nadrág, törzs, fej, fejfedő) a versenyződet is megalkothatod, s ezek után jöhet a verseny.

Tizenkét, a négy legnépszerűbb Lego témakra – Pirates, Castles, Space, Adventures (Kalózkod, Kastélyok, Világűr, Kalandok) – épülő útvonal közül választhatsz. Miután megvan az öt ellenfeled, az X gombbal indítasz, és ha elég jól manőverezel, rátérhetsz a következő négy pályára, miközben az R1 használatával csikorgósabban kanyarodhatsz. A környezetben le-

het egy kicsit alakítani (például behajtasz az utat szegélyező hordókba, hogy lerövidítsd a távot), bár sokat ne várj: hiszen ez csak egy Lego termék. Kissé életszerűbbé teszi a versenyt a kötelezően játszandó két-játékos mód. A látvány tűrhető, de bárki, aki találkozott már az elképesztő Speed Freaks-el, az tudja, hogy manapság mik lehetnek az elvárások. A Lego Racers messze elmarad ettől a szinttől.

A játék érthetetlen nehézségéről már jobb lenne nem is beszélni. Turbóstarttal könnyen az élbolyban találhatod magad, de elég egy rossz helyzetfelmérés, és máris utolsó vagy. Mivel első helyen befutni nehéz, ezért a Lego Racers ezen a téren sem felel meg potenciális vásárlói elvárásainak. Huh... Ennyi elég is...

Stephen Pierce



Még illet...

Speed Freaks 9/10 PSN/3

Circuit Breakers 9/10

S.C.A.R.S. 8/10

Micro Machines 8/10

Lego Racers 5/10 PSN/4

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

A felhasználók manapság ennél már többet várnak

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Túl nehéz, bosszantó és nem elég gyors

■ ÉLETTARTAM:

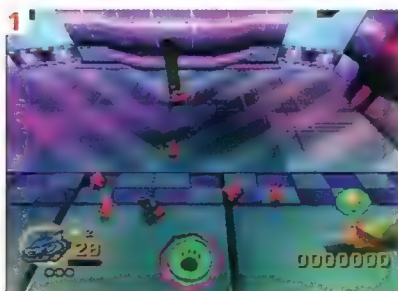
Kevés éri meg a második bekapcsolást

5 Kitünő példa arra, hogyan lehet elrontani egy jó ötletet. A Lego újdonsága széles vásárlói közönséget céloz meg, de sokaknak fog csalódást okozni.

Rat Attack

„Ez egy patkánycsapda/És most megvagy!” Vagy mégsem?

Olvasd tovább, hogy eloszlassd a kételyeket.



[1] A Rat Attack ravasz kamerája akcióban. [2] Önmagában végigjárni a pályákat sem nagy élmény, játszani rajtuk meg egyenesen kinszenvedés. [3-6] Nem tudom, feltűnt-e még valakinek, hogy a Rat Attack különböző pályái mennyire egyformák?

Semmi gond nincs az egyszerű játékokkal véleményem szerint, de ha már tizenegyháromezer forintot fizetsz értük, legalább szórakoztassanak. Ha leülök, hogy a Rat Attack-kel játszz, önkéntelenül is felmerül a kérdés, hogy vajon mi játszódhatott le a fejlesztők fejében. „Azt hiszem srácok, megvan! Csináljunk egy játékot, amelyben patkányokat lehet elfogni. Gonosz, mutáns úrpatkányokat! Óriási lesz! Ez az!” És mekkorát tévedtek. A kiabrándító, unalmas és az idegesítő jelzők alkalmasak a játék jellemzésére, de az óriási semmiképp sem. Bármelyik pályán kezdte a játékot, a patkányfogó macskákat első feladata, hogy összefogdossa az adott számú kártevőt. Ezután létrehoz egy méretes kört, amit bármelyik irányban lehet szélesíteni. Minden a körön belülre került patkány el van fogva, és be van zárva mindaddig, amíg be nem juttatod őket az eraticatorba (Nem semmi!). Minél több patkányt terelsz be egy alkalommal, annál több bonuszt kapsz érte. Ha azonban az eraticator (patkánycsapda) felé menet bármely patkányba beleütközöl, minden eddig elfogott rágszáló kiszabadul.

A Rat Attack kameráinak szögei nagyon idegesítőek és jelentős mértékben gátolnak a játékban. Számos alkalommal tapasztalhatod, hogy az eddig elvégzett munkád fabatkát sem ér, mert utólag rálelsz egy patkányra, amit eltartk valamelyik bűtor. Ahogy elcsíptél az adott számú kártevő bolhazsákot, megjelenik a kijárat az adott szintről.... És ez így megy tovább.

Elkapni a patkányokat az első pár pályán még élvezetes, de később rájössz, hogy minden szinten ugyanez a teendő. A dobozszzerű képernyőn, ahol a nagy kaland zajlik, változnak a színek, de a környezet kontármunka, a patkányok csak özönlenek mindenféle lyukakból, és őszintén szólva - ennyi a játék. Minden patkányfogó menet végén szembe találod magad a nagyfőnökkel. Hamarosan kikapszod a Playstationt, hogy egy kis megnyugtató zenét hallgass.

És mi a helyzet a többjátékos pályákkal? Négy különböző módon tudsz játszani, legfeljebb négy játékosal. Van egy Rat Chase (aki először éri el a kvótát, az nyer), egy Beat the Clock, egy Score Chase, és végül a Handicap. A Rat



Attack szörnyű kameraállításától meg lehet zavarodni a többjátékos pályákon, ami esetlen, látótérén kívüli akciókhoz vezet. Vélhetően, ha a Rat Attack a valaha megalkotott legjobb kameraszögekkel rendelkezne, a csoportos játékot igénylők szemében akkor is csak a csatornalakó kártevőket idézné fel.

Mielőtt azt állítanád, hogy a Rat Attack inkább gyerekeknek való, szeretném megsgni, hogy „Ne becsüld le őket!”. A srácok sem hülyék! A csilingelő zenével és a stilizált macskával már őket sem lehet meghatni. Az egyszerű játékokkal kapcsolatosan gyakran hangoztatott „A fiatal közönség kedveli az effajta dolgokat” szlogen mostanra mindennaposá vált. De feltűnt-e már valakinek, hogy mindig ezek a játékok okozzák a legnagyobb csalódást? És ez így is van.

Catherine Channon



Még ilyen...

Super Puzzle Fighter 2 8/10

Bust A Move 2 8/10

Bubble Bobble 2 8/10

Rat Attack 4/10 PSM04

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA:

■ JÁTSZHATÓSÁG:

■ ÉLETTARTAM:

Kissé túl világos 4 Szörnyen érdektelen és unalmas játék, ami

idegesítően monoton, egyszerűen nem jó 4 leginkább arra ösztönöz, hogy hagyd

Egy órán belül a falhoz fogod vágni 4 a játékot és hallgasd a fű növést!

4
A TÍZBŐL

ÚJ FORMABONTÓ PC MAGAZIN!

AZ IGÉNYES PC MAGAZIN

PC FORMAT

www.pcformat.hu

1999 OKTÓBER • 1990 Ft

1. SZÁM

PC FORMAT SUPER TESZT

SÍKÁGYAS SZKENNEREK

10 modell tesztje

MP3
Mi is az?
Merre tart?
És mire jó neked?

BEMÉRVÉ: 21 JÁTÉK

- Unreal Tournament
- MiG Alley
- Cutthroats
- Heavy Gear 2
- Jagged Alliance 2
- Civ 2: Test of Time
- IF 2000

ON-LINE AUKCIÓK
Légy résen!
Vásárolj árverésen!

MI ÚJ BENNE? QUAKE 3 TESZT
Visszaszámlálás indul!

TOMB RAIDER 4
Nyugi, tigris – Lara most jó kislány lesz!

ÚJ LAP SZÜLETIK!

Gondolatátvitellel magyar nyelven is napvilágot lát a formabontó PC magazin!

PRÓBÁK & TESZTEK Fontos hardver és szoftver kritikák

OLCSÓ DIGIKAMERÁK
A legolcsóbb digitális fényképezőgépek

KERÉKVAGÁS
Hat autós kormánykerék tesztelése

GÁT A MOCOKNAK
Hogyan véd a gyermeked az internetes pornóktól?

PLUSZ! Phantom Menace játéklapok, Piaci Seta, ülőgész-tan és megannyi más!

1999 OKTÓBER 1990 FT
9 771353 658019

2 CD melléklet • Teljes Program melléklet
Találmányok és Feltalálók Multimédia CD-ROM

MINDEN AMI EGY LAPBA BELEFÉR

MULTIMÉDIA • INTERNET • JÁTÉK • HARDVER • SZOFTVER

Előrendelés (PCF 1. szám 2 CD melléklettel):

E-mail: pcformat@cmk.hu

Tel.: 467 6720 (Éjjel-nappal hívható)

SZIGORÚAN TITKOS

TARTALOM

Elakadtál? Írj a *PSM*-nek!
A leveledre feltétlenül írd rá:
SZIGORÚAN TITKOS. Telefonon
sajnos nem tudunk segíteni...

ERŐVONAL

A G-Police: Weapons Of Justice minden szintje, a Libero Grande rejtett játékosai, és még sok minden más. A legújabb tippek és trükkök, nem csak kezdőknek.

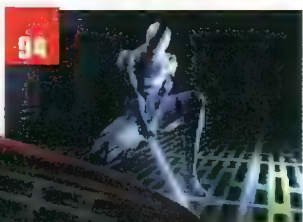
DRIVER

Van rossz autós üldözés, van jó autós üldözés, és van a Driver. Száguldozz Miami, San Francisco, Los Angeles és New York utcáin, mi mind a 44 küldetést illetően útba igazítunk téged. Még térképet is kapsz...

KÍVÁNJ EGYET!

A *PSM* tündérkéje felszárítja a könnyeidet, megsimogatja a buksitokat és ami a legfontosabb, tippekkel és kódokkal halmoz el minden hozzá fordulót. Megéri papírt és tollat ragadni.

OLYAN JÓ A JÁTÉK, HOGY EGY ÉJSZAKA VÉGIGJÁTSZOT-
TAD? VAGY OLYAN KEMÉNY, HOGY MÁR AZ ELSŐ SZIN-
TEN ELAKADTÁL? AGGODALOMRA SEMMI OK, NÁLUNK
EGYARÁNT MEGTALÁLOD A BONUSZ SZINTEKET ÉS A
KÖNNYÍTŐ KÓDOkat, AMELYEKRE ÚGY ÁHÍTOZOL.



SZIGORÚAN TITKOS

Hivatalos Magyar

PlayStation®

ERŐVONAL

360

REJTETT JÁRMŰ

A „Démon” nevezetű rejtett járgány eléréséhez a „select game” (válassz játékot) képernyőn nyomd le a következő gombokat: fel, le, L1, L2, Select, és Start. Ha sikeres volt a művelet, hangosan nyugtázza a gép. Ezek után a „Démon” minden szinten, minden játékmódban választható lesz.

MINDEN ARÉNA ÉS PÁLYA

A különböző arénák és pályák eléréséhez a „select game” (válassz játékot) képernyőn nyomd le a következő gombokat: le, fel, R2, R1, Start és Select. Ha sikeres volt a művelet, hangosan nyugtázza a gép. A „Time Trial” (időfutam) és „Battle Mode” (harc játékmód) játékmódokban bármelyik aréna és pálya választhatóvá válik.

METAL GEAR SOLID

KIFOGYHATATLAN MUNÍCIÓ

„Easy” (könnyű) fokozaton játszd végig a játékot úgy, hogy a kínzásnak nem adod meg magad. Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdheted a játékot immáron egy kendő boldog birtokosaként, ami

bármely kézfegyveredhez kifoghatatlan muníciót biztosít.

LÁTHATATLANSÁG

„Easy” (könnyű) fokozaton játszd végig a játékot úgy, hogy a kínzásnak megadod magad (a „Select” gomb megnyomásával). Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdheted a játékot immáron egy álcázó felszerelés (Stealth camouflage unit) boldog birtokosaként. Így Snake láthatatlanná tud válni ellenségei számára. Csúcs!

RUHACSERE

Játszd végig a játékot az egyik-féle befejezéssel, azután ugyanebből a mentésből (resume) érd el a másik befejezést (lásd fent). A jutalmul kapott mentésből folytasd a játékot, és amikor Snake a liftben leveszi a búvárfelszerelést, James Bond stílusú szmokingban fog viritani. Ha újra végigjátszod a játékot, a végén egy újabb mentést kapsz. Ebben már a ninja cuccba öltözött Snake-kel játszhat.

MERYL BUGYIJA

Meryl alsóneműjét kétféleképpen tekintheted meg. Az első, ha a cellája fölött levő szellőzőn keresztül meglesed őt, de aztán nem folytatod az utat, hogy megküzdj a DARPA főnökkel, hanem kijössz a szellőzőből, majd újra bemész, és újra

megkukkantod Merylt. Ismételd meg a műveletet, a lány minden alkalommal más gyakorlatot fog végezni, és amikor negyedszer mész vissza, már nem lesz rajta nadrág. A másik módszer: amikor a „Nuke” épületben újra találkozol Meryllel a női mosdóban, siess az öltözőjéhez, és tetten érheted átöltözés közben. Ha látni szeretnéd a bugyiját, válts „first person” nézőpontra.

DEMO MODE

Teljesítsd az összes „VR Training” játékmódot („Training” - kiképzés, „Time Trial” - időfutam, „Gun Shooting” - lövészet, és „Survival” - túlélőgyakorlat). Jutalmad egy taktikai Demo lesz, amelyben a játék minden játékmódban a legjobb időikkel játszódik le.

LIBERO GRANDE

Különböző feladatok teljesítésével 10 rejtett játékost hívhatsz elő a játékban.

Arnold Lang (az amerikai hátvéd, Alexi Lalas figurája) 8000 feletti összpontszám esetén érhető el.

Ruprech Goes (a dán középcsatár, Ruud Gullit figurája) megszerzéséhez be kell jutnod a játék összes „versenyszámba”.

David Magellan (az argentin középcsatár, Diego Maradona figurája) megszerzéséhez min-



Válogass a 360 pályái között!

den „versenyszámban” 1500 feletti pontszámot kell elérned.

Gregorio Zonaras (az olasz csatár, Gianfranco Zola figurája) megszerzéséhez játszd végig a játékot arcade módban az alapbeállításokkal (default settings).

Maurice Poulenc (a francia középpályás, Michel Platini figurája) megszerzéséhez „Vs CPU” módban 100 általános továbbvihető pontot kell elérned bármelyik csapat ellen.

A következő rejtett játékosokért „csak” a nemzetközi kupát kell elnyerned bármelyik csapattal. Amikor megszerzed a világlétséget valamelyik csapattal, kapsz egy rejtett „jutalmot” játékost. Hogy az alábbiak közül kit, az attól függ, melyik csapattal játszottál.

Roland (a brazil csatár, Ronaldo) **Minoru Kai** (a Crotai Zagreb csatára, Kazuyoshi Miura)

Edgard Cailaux (a Manchester United volt csatára, Eric Cantona)

Powel Gardner (a

Middlesborough középcsatára,
Paul Gascoigne)

Gerald Wells (az AC Milan
csatára, George Weah)

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

A különböző szintekre ugráshoz
add meg a szintnek megfelelő jel-
szót. Ha sikerült a művelet, a
jobb alsó sarokban meg fog
jelenni a szint száma.

- Az 1. szinthez üsd be: **P, O, L, I, C, E.**
Az 2. szinthez üsd be: **O, C, T, O, P, I.**
Az 3. szinthez üsd be: **B, R, A, I, N, S.**
Az 4. szinthez üsd be: **F, I, N, G, E, R.**
Az 5. szinthez üsd be: **B, A, N, A, N, A.**
Az 6. szinthez üsd be: **J, U, N, G, L, E.**
Az 7. szinthez üsd be: **V, O, O, D, O, O.**
Az 8. szinthez üsd be: **S, Q, U, E, A, K.**
Az 9. szinthez üsd be: **D, U, N, D, E, E.**
Az 10. szinthez üsd be: **T, E, A, P, O, T.**
Az 11. szinthez üsd be: **B, U, A, T, T, E, R.**
Az 12. szinthez üsd be: **I, N, D, I, G, O.**
Az 13. szinthez üsd be: **S, T, R, O, U, D.**
Az 14. szinthez üsd be: **E, L, I, X, I, R.**
Az 15. szinthez üsd be: **L, I, Q, U, I, D.**
Az 16. szinthez üsd be: **S, T, A, P, L, E.**
Az 17. szinthez üsd be: **S, H, I, R, T, S.**
Az 18. szinthez üsd be: **A, P, P, L, E, S.**
Az 19. szinthez üsd be: **G, A, D, G, E, T.**
Az 20. szinthez üsd be: **T, A, N, U, K, I.**
Az 21. szinthez üsd be: **S, A, L, A, D, S.**
Az 22. szinthez üsd be: **D, U, F, F, C, O.**
Az 23. szinthez üsd be: **P, H, O, N, E, S.**
Az 24. szinthez üsd be: **A, S, S, E, R, T.**
Az 25. szinthez üsd be: **O, X, Y, G, E, N.**
Az 26. szinthez üsd be: **J, O, Y, P, A, D.**
Az 27. szinthez üsd be: **A, C, T, I, V, E.**
Az 28. szinthez üsd be: **M, E, N, A, C, E.**



**[1-2] Járj egy lépéssel mindenki előtt, röpködj szabadon a G-Police: WOJ
színtjei között!**



**Szeretsz sportolni? Akkor biztosan
kedveled a Libero Grande-t (1), és a
V-Rally 2 sem idegen tőled (2).**

Az 29. szinthez üsd be: **W, I, N, D, O, W.**
Az 30. szinthez üsd be: **A, G, E, N, D, A.**

SHADOWMAN

LÁTHATATLANNÁ VÁLÁS:

Azon a szinten, ahol
Hasfelmetsző Jackkel kell
megküzdened (a pályaudvar)
találsz egy kékes fénnel bevilá-
gított téglafalú folyosót. A folyosó
végén menj be a fürdőszobába,
és elnyered az „Invisible Man”
(láthatatlan ember) játékmódot.
Ami látható marad belőled: egy
izzó szempár; a puská és a
„Mask of Shadows” (árnyak
maszkja). Szupi!

STICK BOY:

Miközben Loa első próbatételén
munkálkods (a „Temple of Fire” -
a tűz temploma szinten), a két
vér-esés közelében keresd meg
a 3 voodoo nővért (kék
boszorkaféléket) rejtő szobát. Őld
meg a voodoo nővéreket, és
mássz fel a nagy rámpán. A
rámpe tetején helyet foglaló
gomb előtt tekints jobbra, egy
átjárót fogsz látni. Ugorj a
kerítésfelé, onnan pedig az



átjáró felé. Addig próbálkozz, míg
meg nem jelenik a képernyőn a
„Cheat Activated” (csalás aktivál-
va) felirat. Nyisd meg az
„Inventory” (eszközök) képernyőt,
ott találsz a „Book of Shadows”-t
(árnyak könyvét). Ez a könyv a
csalások menü, nyisd ki, Stick
Boy ott lesz benne.

A „BATON” TITKA:

Ha ezzel a hatalmas késsel
(lelőhelye a „Temple of Life” - az
élet temploma) az egyik oltár elé
állsz, amelynek közepéből tűz tör
elő, tudod, amelynek látszólag
semmi haszna, és aktiválsz - egy
eddig elérhetetlen helyre fog
transzportálni.

TITKOS AJTÓ:

Mind a 120 lélek begyűjtése
után megnyílik egy titkos ajtó,
amely mögött egy második „vio-
lator” típusú fegyvert találsz.
Még jól fog jönni, ha le akarod
győzni Legiont. (Vedd tűz alá
mindkét violatorral, amíg már
nem mozdul. Ekkor kapd elő a
„Deadside shotgun”-t, és végezz
vele!)

„DEADSIDE SHOTGUN”:

Miután leszállsz a villamosról a
„Cathedral of Pain”-ben (a fáj-
dalom katedrálisában), menj
egyenesen. Balra találsz egy
rámpe, amely lefelé vezet a két
plató közötti szénfolyamhoz. Fuss
balra a szén tetején, amíg el
nem jutsz a forgó tuskéig. Menj

tovább az ösvényen, amíg egy
lyukat nem találsz, amiből egy
rúd áll ki. A bal oldalán dobod el
magad, ekkor a képernyőn meg
kell jelennie a „Cheat Activated”
(csalás aktiválva) feliratnak.
Nyisd meg az „Inventory”
(eszközök) képernyőt, ott találsz
a „Book of Shadows”-t (árnyak
könyvét). Nyisd ki és aktiváld az
„I like Deadside shotguns” (a
Deadside-i puskákat kedvelem)
nevezetű csalást (a padet
használd a bekapcsolásához), és
már lövöldözhetsz is.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Az összes autó és trophy elérésé-
hez a főmenüben válaszd a „game
options”-t (játék opciók), azon
belül pedig a „game
progression”-t (játékmenet). Ezen
a képernyőn vidd be a következő
kódot:

L1, R1, balra, jobbra, balra,
jobbra, fel, le, fel, le, X, ezután
egyszerre nyomd le az X+Select
gombokat.

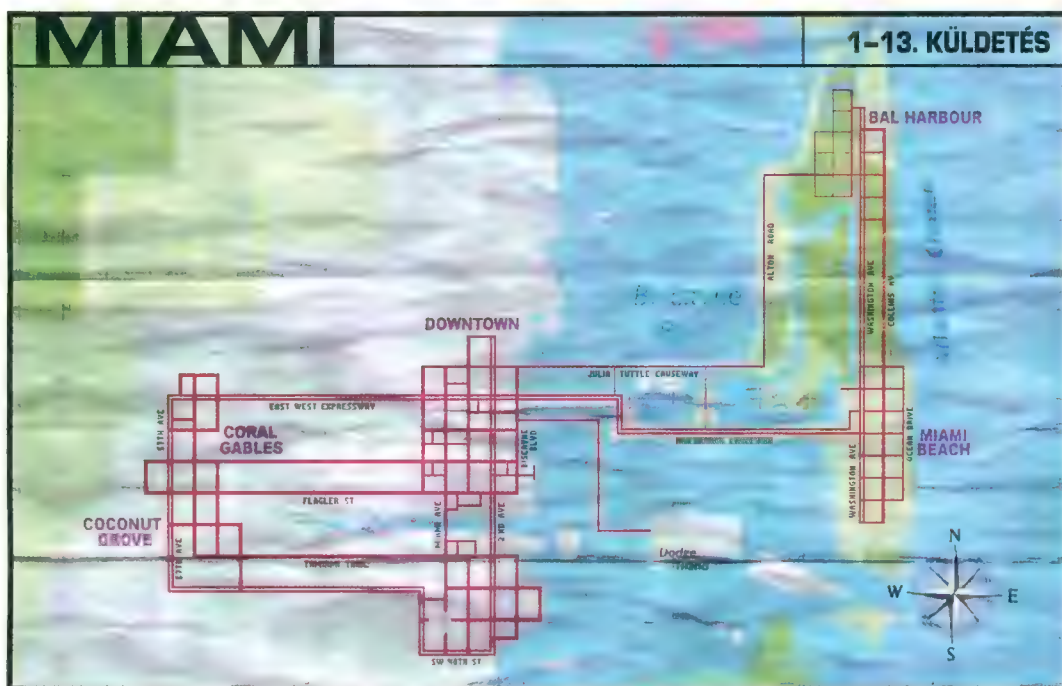
Ha helyesen írtad be a dolgot,
csipogást hallhatsz. Ekkor jelölj ki
egy üres négyzetet, és az autó
vagy a verseny kiválasztásá-
hoz nyomd meg az X-et.



SZIGORÚAN TITKOS

ÜDVÖZLÜNK A DEFENZÍV VEZETÉS ISKOLÁJÁBAN! DAN MAYERS A VOLÁNNÁL, ÚGYHOGY CSATOLD BE MAGAD, MERT A 44 KÜLDETÉSRE KEVÉS AZ IDŐ...

DRIVER



A zsaruk meglehetősen ügyesek az úttorlaszok felállításában, így az elválasztó sávban haladva kerülheted ki a blokádot.

Első küldetés THE BANK JOB (A BANK-BULI)

Egyszerű bevezetés az autós menekülés művészetébe. Cél: egy North Downtown-bank. A banda épp bent van, és öreg-asszonyokat ijesztget halálra. Végig kell száguldanod az utcán, majd lefékezve meg kell várnod a srácokat. Vigyázz arra, hogy csak az utolsó 15 másodpercben állj meg, különben a banki alkalmazottak hívják a járdot. Ha felvetted az utasokat, menj a South Miami Beach-en levő rejtékhelyre, de óvakodj a zsernyáktóktól. Lehet, hogy nincs radarjuk, de amint észrevesznek, a puskagolyó sebességével tépnek utánad. Végül állj meg a rejtékhelynél, máskülönben a bandatagok nem tudnak kiszállni. Már kész is vagyunk.

MIAMI

Miami a az első adag titkos küldetés helyszíne. Itt szedheted össze a játék többi részéhez szükséges tudást és tapasztalatot. Itt még nem lesz sok fejtető futam, így – ha Crockett és Tubbs fejével gondolkodsz majd – nem érhetnek különösebb meglepetések. Azért néha nehéz eldönteni, hogy miként jussunk át a város egyik végéről a másikra. Két útvonal is számításba jöhet, de őszintén szólva mindig érdemes a McArthur Causeway-t választanod.

3. KÜLDETÉS



Második küldetés HIDE THE EVIDENCE (REJTSD EL A BIZONYÍTÉKOT)

Az összes szolgálatban levő rendőr a nyomodban van, mert az autót valamelyik birkapont a polgármester irodája elől csörte el – alapos átfestésre lesz szükség, hogy ne ismerjék fel. Erre a célra egy Phil Mitchell garázst kell találnod. Szerencsére van egy North Bal Harbour-tól egy sarknyira. Ez a hely a város másik végén van, de ez most részletkérdés. Akármít is teszel, ne menj a Tuttle Causeway-re, mert túl egyenes és a kékfény azonnal a nyomodba szegődik, ha észrevesznek. Menj vissza a városba a négysávos autópályán és indulj a dokkok felé. Ne szerezz üldözőket, mert nehéz lerázni őket a küldetés végéig.

Harmadik küldetés TICCO'S HIDE (TICCO UTAZÁSA)

Ticco-nak egy kis dolga akad. Egy szivar nagy pénzzel tartozik neki és bátorításul a baráti kölcsön kifizetéséhez egy kis kalapácsos erődzésre van szüksége. Onnan jövet menj át a bal oldali hídon (a másik út túl zúros). Ha megtalálod Ticco lakását, száguldj tovább Coral Gables felé, de vigyázz, nehogy észre vegyenek a rendőrök. Ticco inkább kerülne az efféle találkozásoktól...

Negyedik küldetés CASE FOR A KEY (A KULCS ÜGY)

Kemény dió. A küldetésben több helyen is tropára verheted a kocsi csillogó krómozását. Az első részt úszd meg a lehető legkevesebb sérüléssel, majd mentsd el a játékot – a többi részben meghatározó szerepe lesz annak, hogy mennyi sérülést szenvedtél el

és hány rendőrkocsi van a nyomodban. Szóval, van egy blokádnál Dodge Island-re vezető hídon, s ha az autód nincs pikk-pakk állapotban, nemigen jutsz majd át. Először menj South Miami Beach-re a kulcsért, majd hajts át a Bay-en a második célponthoz, ami Marina-ban van. Eddigre már lesz pár utánfutód. Kerüld el őket, amennyire csak tudod. Üldözd a hajót az egyenes úton, mely Dodge Island-re vezet, óvatosan menj el az utadba kerülő rendőrkocsik előtt. Érdekes módszer, ha polgári autókra ragadsz rá. Valami miatt a zsernyákok nemigen piszkálnak, ha megvan a veszélye, hogy ártatlan polgárok is megsérülhetnek. Húzz át a szigetre, majd kövesd a jeleket, hogy eljuss a titkos összekötőhöz.

Ötödik küldetés THE CLEAN UP (A TAKARÍTÁS)

A fő nehézség itt a jart elkerülése. Valamelyik kezdő kolléga ott hagyott egy autót a rendőrfőnök házánál; az a feladatod, hogy sértetlenül visszahozd a járművet. A négysávos autópályán visszaviheted egy kis garázsba, Miami központjától keletre. Próbáld meg elkerülni, hogy üldözők szegődjének a nyomodba,



6. KÜLDETÉS



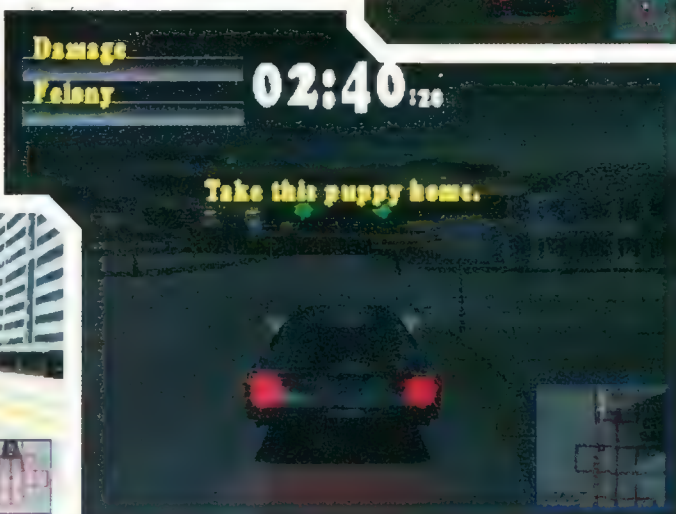
hiszen nehéz lerázni őket, mert Miami központján átkocsikázva sokan járőröznek.

Hatodik küldetés TANNER MEETS RUFUS (TANNER ÉS RUFUS TALÁLKOZÓJA)

Nagyon egyszerű küldetés. Indulj el a McArthur Causeway-en és keresd meg Rufus-t Miami Beach keleti végén. Azért légy óvatos, Rufus nem lesz boldog, ha a fél rendőrséget a nyakára hozod. Ha pedig még a cél elérésekor is vannak üldözőid, valószínűleg már csak pár másodperced lesz lerázni őket. Nem könnyű ebben a városrészben.

Hetedik küldetés BUST OUT JEAN-PAUL (SZABADÍTSD KI JEAN-PAULT)

Belekerülhet némi időbe ennek a feladatnak a megoldása. A célpont egy rabomobil, mely úton van a börtön felé. A járművet le kell löknöd az útról, majd a csókat biztonságos helyre kell vinned. Nehezebb a dolgot, hogy ezek a vezetők elég ügyesek, úgyhogy az elejétől szupergyorsnak kell lenned, hogy lépést tarthass velük. Padlógázzal lökdösd is meg őket rögtön. Ez meglepi majd a smasszereket, de ne hagyd abba, és ne engedd őket egérutat



nyerni. Ha esélyed nyílik rá, szorítsd le a járművet az útról egy háztömbön belül. Így sima utad lesz a Bal Harbour-i menedékhelyhez. Ha a rabomobil a McArthur Causeway-en kergeted végig, még jobb a helyzet, ugyanis a két éles kanyarban megjósolható, hogy melyik irányba fordul majd és telibe kaphatod. Az esetleges üldözők sok galibát okozhatnak, így óvakodj tőlük.

Nyolcadik küldetés PAYBACK (VISSZAVÁGÁS)

Egy kis békés vasárnap délutáni zsarolás. Ez a küldetés kevesebb munkát igényel, mint ahogyan azt gondolnád. Végig kell süvitened a városban, és öt olyan kávéházat szétverned, amelyek a hirtelen önállósodott, a banda "védelmét" többé nem igénylő Alex Bomperini tulajdonába tartoznak. Ha a radaron tartod a szemed, könnyedén megtalálhatod a célpontokat. Egy pár a városközpontban van, egy az üzleti negyedben, egy Coral Gables-ben és egy Coconut Grove-ban. Ha elkezdted az első zúzást,



SZIGORÚAN TITKOS



farolj párat bent és borogass asztalokat is idő-bonuszért. Persze az ilyen fékezhetetlen rombolás a hekusoknak is feltűnik, és az első pár támadás után már üldözni fognak. Szerencsére nem túl gyorsak és ügyesek (ebben a küldetésben), így nem okozhatnak neked problémát. Amikor eléred a radar által jelzett területet, lassíts le és tartsd nyitva a szemed – a célpontokat jelölő vörös nyilakat néha nem könnyű észrevenni.

Kilencedik küldetés SUPERFLY DRIVE (SZÁGULDÁS)

Kemény egy küldetés, különösen, ha a rosszabbik útvonalat választod. Megvan a kísértés, hogy a Tuttle Causeway-en át menjünk az öböl túloldalára, mert gyorsabb megoldásnak látszik. A bibi az, hogy a járd nagy rakét uttorlaszt állított fel, melyek kimondhatatlan sérüléseket okoznak majd új autódon. Megoldható, hogy erre menj, de nagyon nehéz. Ha a szélesebb utat választod, több esélyed van a sikerre, bár ehhez nem szabad sérüléseket szenvedned, mert hosszabb az út a célhoz.

Tizedik küldetés A SHIPMENT'S COMING IN (SZÁLLÍTMÁNY ÉRKEZIK)

Viszonylag egyszerű, bár problémás átjutni az egyenes utcán Dodge Island-re. Hála Istennek, a zsaruk nem alkalmazkodnak sokat, így padlógázzal már az utcában is vagy, mielőtt figyelmet kelteneél – így uttorlaszok nem akadályozzák majd az előrejutásodat. Amikor a szigetre értél,

csak hajts át a körforgalomnál levő ládahalmon. Nincs időd a közlekedési szabályokkal vacakolni. Találkozz az összekötővel, majd sipirc vissza arra, amerre jöttél. Kövesd ellenkező irányból az idefelé vezető jeleket! Érdj vissza a rejtékhelyre, amilyen gyorsan csak tudsz!

Tizennegyedik küldetés BAIT FOR A TRAP (KELEPCE)

Az első szakaszban irdatlan gyorsnak kell lenned. Először is, a lehető legrövidebb idő alatt el kell jutnod Bal Harbour-ba. Érdemes a McArthur Causeway-en haladni – lehet, hogy hosszabb útvonal, de kevesebb rendőr típusú forgalmi dugóval találkozol. Ütközz neki a fekete autó farának és kényszerítsd arra, hogy Miami Beach felé üldözzön az autópályán. Ne nagyon húzz el, különben nem tud lépést tartani. Amint elérted Miami Beach-et, kövesd a vörös nyilat, és szegény fickó hamarosan szembetalálja magát egy baseball-úttal.

Tizenkettedik küldetés TAKE OUT D'ANGIO'S CAR (SEMMISÍTSD MEG D'ANGIO AUTÓJÁT)

Még egy viszonylag egyszerű feladat,



amelyben el kell takarítanod az útból egy ellenséges autót. Azért ez a srác ügyesebben vezet, mint Mr. Plod az üttött-kopott öreg kocsijában. Száguldj mögötte és rombold a járművét az utcasarkokon – mindenképp döngöld a földbe, különben egyszer még visszatér és nem lesz kegyelem.

Tizenharmadik küldetés THE INFORMANT (AZ INFORMÁTOR)

Ebben a küldetésben az úton csillogó víz nehezítheti meg a dolgodat. A zuhogó esőben indulj jobbra a rejtékhelyről és újra csak fordulj jobbra, mintha az öböllel szemben lévő hidhoz mennél. Innen már jól látható a vonat, kövesd ezt az út mentén, amíg élesen balra fordul. Néhány további forduló után megáll, s egy vörös nyíl mutatja, hol kell felvenned az utast. Csak három rövid másodperced van, ezért taposs a gázra, s hajts a sínek alá – ezzel megspórolhatsz néhány pillanatot, ha nem mész neki a támfalnak.

SAN FRANCISCO

Frisko-ban sok végeláthatatlan egyenesen találkozhatasz.

Csak az a baj velük, hogy tele vannak bukkánokkal. Emlékszel Steve McQueen-re a Bullitt-ből? Az autó kicsit nehezebb, mint amit Miami-ban használtál, de – bár gyorsabb a menet – a veszélyekkel is hamarabb megismerkedhetsz a városban előforduló különféle rázós helyzetekben. A Golden Gate híd is jól néz ki. A Take A Ride (Városnézés) opció választásával megismerkedhetsz a várossal, így jóval előnyösebb helyzetből kezded a küldetéseket.

Tizennegyedik küldetés THE CASINO JOB (A KASZINÓ BULI)

Meglehetősen egyszerű küldetés, mely segít megismerkedned a Chinatown-i rejtékhely környékén fekvő útvonalakkal. Menj a kaszinóba Nob Hill-től délre, vegyél





fel csuklyákat és indul a South Downtown-raktárba. Vigyázz az utcasarkokon. Jóval több van belőlük, mint Miami-ban és – hála a villamos vonalnak – dögvél vannak a zsákutcák, melyek mindig épp gyorsuló kocsid előtt tűnnek fel. Hosszú az út a raktárba, de ha már ott vagy, nem nehéz meglátni a vörös nyilat. A bejutás már más kérdés. A bejárat az épület déli oldalán van elrejtve. Hajts át a dobozokon és menj körbe az óra járásával megegyező irányban a találkozási pontig.

Tizenötödik küldetés THE BRIEFCASE (AZ AKTATÁSKA)

Három helyet kell megtalálnod, mielőtt Az Emberral találkoznál. Az első ilyen placc a Levy's, melyre könnyedén ráélsz az üzleti negyedben. Ne aggódj, bőven van idő. Aztán száguldj a Nob Hill-i italbolthoz, majd a tesztelés utolsó állomásaként a Russian Hill-hez. Ne állj meg a vörös jeleknél, csak menj egyikről a másikhoz, segítségnek használd a radart. A Maupin's nevű helyet Presidio-nál találhatod, ezután húzz át a Golden Gate hídon az öböl másik felére, a dombos résznél található találkozási ponthoz. Hihetetlen, hogy mennyi autó jelenik meg hirtelen. Természetesen óvakodj a zsaruktól. Nem engedheted meg magadnak, hogy összetörd az autót, a küldetés elég hosszú.

Tizenhatodik küldetés XGUNS IN THE TRUNK (FEGYVEREK A CSOMAGTARTÓBAN)

Elég egyszerű felkapom-és-viszem melő ez is. Menj a Fisherman's Wharf-hoz és rejtssd a fegyverkészletet a csomagtartóban. Aztán vidd vissza Jimmy-hez begyűjtésre. M

mindig, ezúttal is óvakodj a jardtól, nem repesnek az örömtől, ha szuperfegyverek arzenálját találják egy autó csomagterében. Az időkeret a szint egyik felén sem probléma, így érdemes eldugottabb útvonalakat keresned a rendőrség elkerülése érdekében.

Tizenhetedik küldetés VISIT TO THE MALL (LÁTOGATÁS AZ ÁRUHÁZBAN)

Menj az áruházba (Mall), ahol egy könnyed kirakatrablás vár rád; majd rohanás vissza a biztonságba. Az időbeosztás létfontosságú az úton kifelé. Ha teljes sebességgel vezetsz, sikerülni fog. Majd indulhatsz haza, de ne feledd, hogy hosszú a városon átvetető út és nem tőrheted össze nagyon a kocsit.

A rendőrség majdnem egész úton a nyomokban lesz, így érdemes a villamospályát is igénybe venni. Kacsézz a mozgó villamosok között, és ha kis szerencséd van, a rendőrkocsi nekik ütközik. Ez visszatartja őket legalább egy kis időre.

Tizennyolcadik küldetés TAXI!

A játék összes küldetése közül valószínűleg ez a legkönnyebb. A kocsid hátuljában egy fickó ücsörög – zúzz végig San Francisco utcáin, amíg csak a hátul ülő úriember bírja a tempót. A kijelző azt mutatja, hogy mennyire ijesztő számára a vezetési stílusod. Amikor tele a kijelző (és a gatya), címboránk feladja. Néhány 360 fokos fordulat és egy kis macska-egér játék a rendőrökkel megteszi erre a célra. Törd össze az autót nyugodtan, de azért ne teljesen.

Tizenkilencedik küldetés IN THE PICKUP („PORCELÁN” FUVAR)

Ötletes küldetés, de a veszélyek már az



első próbálkozások után túl nyilvánvalóak. A kocsid hátuljában egy prima gelignittel teli láda van. Ha összetöröd a kocsit, a pakk felrobban. Itt az óvatosság a lényeg. Vezess lassan a Chinatown-ban lévő raktárhoz és kerüld el a környékbeli rendőröket. Ha észrevesznek, azonnal kamikazetámadásokat indítanak ellened és autód ellen. Fura hely ez a Frisco.

Húszadik küldetés COSY TO THE CHOPPER (HOGYAN ÉRJÜK EL A HELIKOPTERT)

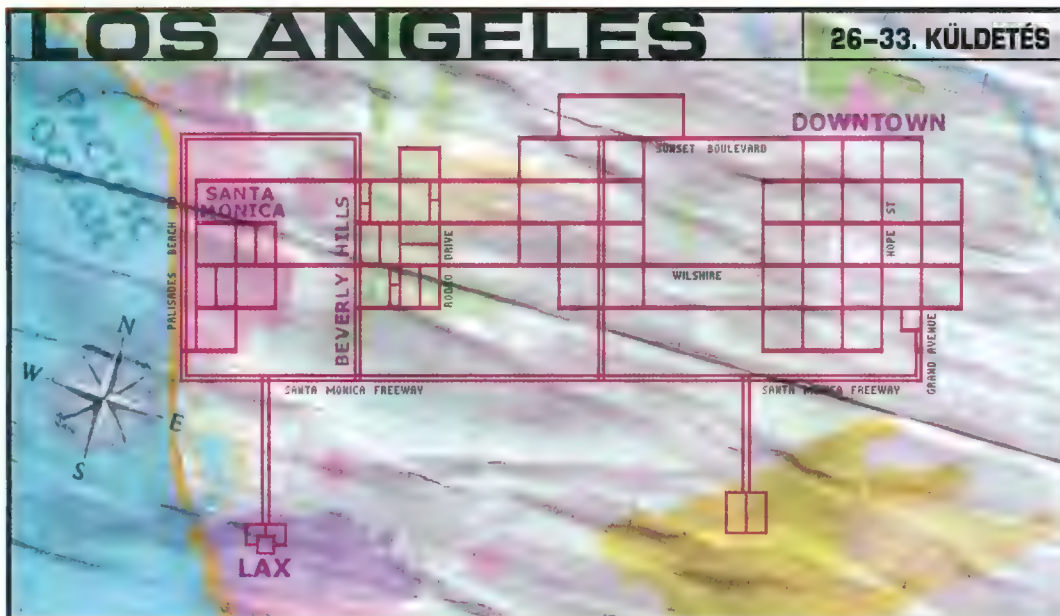
Cosy-t felvenni egyáltalán nem nagy feladat. Lehet, hogy kevés rá az idő, de itt



van a saroknál. A következő próba azonban már nem ilyen könnyű. A helikopter-felszállóhelyhez kell vinned őt, ami nem lesz egyszerű. Az utak nedvesek, így vigyázz a kicsúszással a kanyarokban, de azért figyeld az órát is. A rendőrök nem jelenthetnek nagy problémát a küldetés végéig, és főleg ha Cosy-t biztonságba helyezted a helikopterben, már nem tudják megállítani.



SZIGORÚAN TITKOS



Huszonegyedik küldetés THE CHINATOWN PICK-UP (A CHINATOWN-I SZAJRÉ)

Az első fogás könnyű, de veszélyhelyzet van, így nem árt padlógázzal menned North Downtown-ba. Vedd fel a szajrát a Pawnshop-nál, aztán uzsgyi vissza Russian Hill-be és Chinatown-ba. Hogy megúszd az egészet, a Southside-be kell menned. Légy gyors és kerüld a hekusokat.

Huszonkettedik küldetés THE MERCY MISSION (AZ IRGALMAS KÜLDETÉS)

Mojo bajba került, így Tanner-nek meg kell mentenie. Három telefonfülkét kell megtalálnod, az idő pedig igen kevés. Száguldj Downtown északi végéhez és hajtsd végre az első telefonhívást. A második Downtown déli részében van – hosszú séta, de egyenesen előre kell menned.

Végül menj vissza Nob Hill-be és vedd fel szerencsétlen Mojo-t. A bonusz itt azon múlik, hogy mennyire tudod tartani a sebességed – ha nem ütközöl, minden O.K.

Huszonharmadik küldetés THE SETUP (A CSAPDA)

Az első gond itt az időjárás, hihetetlenül nedves-csúszós az út, s autód az átlagnál gyakrabban pördül meg. Vezess a többszintes parkolóba Downtown-ban és menj fel egyenest. Bár belül minden száraz, azért észre fogod venni, hogy a kocsid csúszik a betonon, ezért vigyázz a kanyarokban. A cél a tetőn van, de hamar rá kell döbbedned, hogy kelepcebé csaltak – rendőrkocsik hordái lepnek meg. Küzd át magad és próbálj meg visszajutni a rejtékhelyre –

27. KÜLDETÉS



persze ez nem könnyű, ha a fél rendőrség utánad koslat.

Huszonegyedik küldetés THE HYDE STREET PICK-UP (A HYDE STREET-I UTAS)

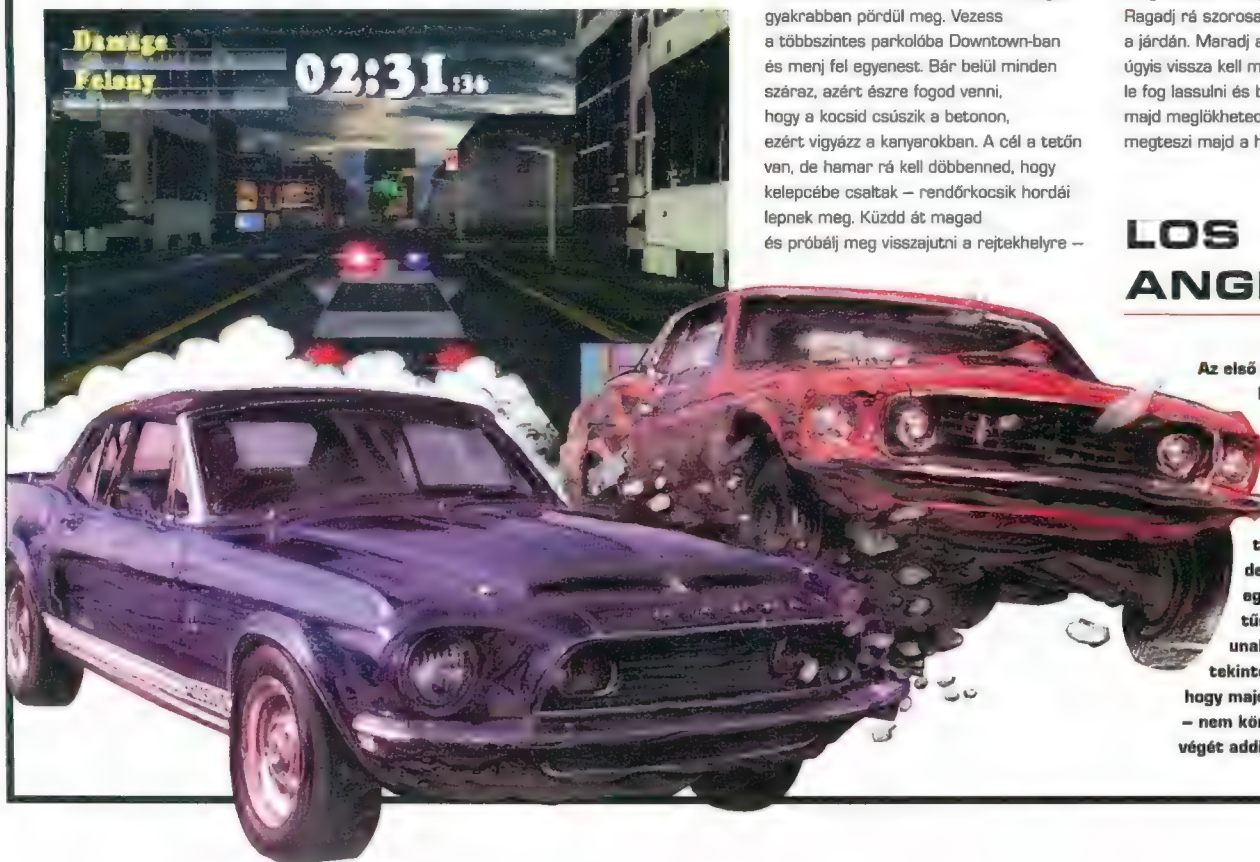
Olyasféle vonatos melő, mint Miami-ban; csak szedd fel a fickót amint leszáll a vonatról a Hyde Street-nél. A rendőrök is befigyelnek, így gyorsan kell vezetned, ha már felvetted az informátort. Menj az Embarcadero felé a biztos rejtékhelyre. Az idő pénz, úgyhogy legalább az egyenesekben ne ütközz.

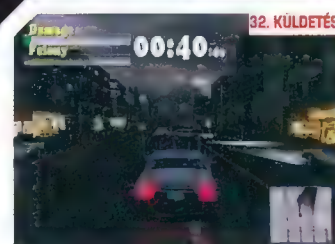
Huszonötödik küldetés TANNER AND SLATER (TANNER ÉS SLATER)

Még egy veszedelemes üldözési szituáció – ezúttal az aranykezü Mr. Slater van az ellenséges autó kormányánál. Igen ügyes a fickó, így lehet, hogy jól jön egy kis üldözési gyakorlat az aljátékban, még mielőtt a dolgok közepébe vágnál. Ragadj rá szorosan, hadd száguldjon végig a járdán. Maradj az út jobb szélén, végül ügyis vissza kell majd ténnie a forgalomba, le fog lassulni és bevághatsz elé, majd meglökheted. Ot-hat jókora löket megteszi majd a hatását.

LOS ANGELES

Az első dolog, amelyet LA-vel kapcsolatban észrevehetesz, a város valószínű arányai. Lehet, hogy a térképen nem tűnnek túl nagyok a távolságok, de ezek az országutak egy örökkévalóságnak tűnnek – mondhatnánk, unalmasak. Mellesleg – tekintettel arra, hogy majdnem mindig sötét van – nem könnyű látni az utak végét addig, amíg hozzá nem





szoksz a színhelyhez. Gyakran lehet részesed olyan élményben, hogy száguldasz egy felhőkarcoló felé, s csak annyit látsz, hogy a járdák szélesebbek a szokásosnál, elfelejtettél lekanyarodni, vagy épp egy Wal-Mart üvegkirakatába száguldasz bele. Utóbbit nem javasoljuk... Vezess óvatosan, kellemes napot!

Huszonhatodik küldetés
STEAL A COP CAR
(A LOPOTT
RENDŐRKOCSI)

Sikerült egy rendőrkocsit beszerezned alvilági forrásból! Egyszerűen vissza kell vinned a verdát oda, ahol megszerezték. Figyelembe véve, hogy ez az első Los Angeles-i küldetésed, nem lesz könnyű megszoknod a város arányait. A legjobb módszer az, ha felhatsz az autópályára – csak vigyázz, hogy a megfelelő sávot válaszd. A színrét szintén figyelned kell. Jó buli zavarogni a többi jármű között, de ha a zsaruk figyelmét is magadra vonod, bulldogként tapadnak majd rád, ezért inkább kerüld el őket.

Huszonhetedik küldetés
LUCKY TO THE DOC'S
(LUCKY A POKINÁL)

Van egy kis probléma. Egyik cimborád gölyöt kapott a lábába és kórházi ellátásra van szüksége. Röppen az East End felé és jobb oldalt húzál egy sikátorban megtalálod a bandát. Az időbeosztás igen fontos tényező ennél a résznél, ezért figyelj, hogy ne ütközz másokkal, és ne legyenek üldözőid. Ha Lucky már a hátsó ülésen csücsül, indulj a kórház felé. Itt már kissé lazábban veheted a dolgokat, bár a doktor épp a város átéltelen részén van. Rázz le minden zsarut, aki nyomodba szegődik az autópályán. A nővérek nem szeretik, ha hekusoktól hemzseg a kórterem.

Huszonnyolcadik küldetés
THE CHASE
(AZ ÜLDÖZÉS)

Újra csak a szokásos forró üldözési helyzet. Ne veszítsd szem elől a célpontot, mert a maszkos maffiózók mérgesek lesznek. Annyi előnyöd azért még van, hogy tudod, merre akar menni Duval. Nézd meg, merre van a LAX nemzetközi

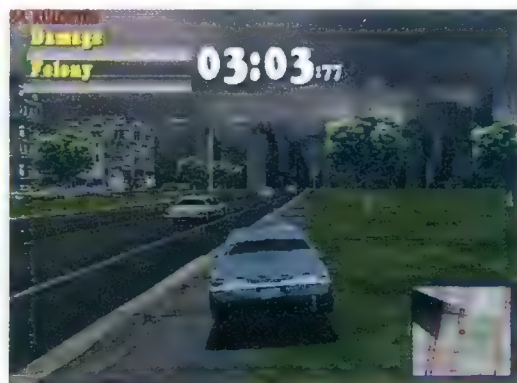
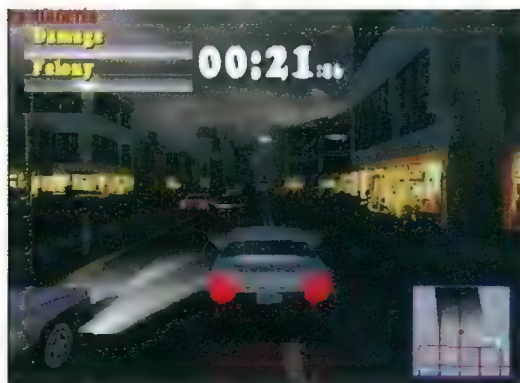
reptér. Látod azt az útszakaszt, amely a
légikikötőhöz vezet? Tökéletes hely egy
támadásra, nem?

Huszonkilencedik küldetés
MAYA

Pulp Fiction ihletésű küldetés.
Maya túllátte magát, s igen gyorsan a kórházba kell vinned őt. Az első rész nem vesztés. Minél gyorsabban érj a klinikához ütközés és üldözők nélkül – így jó pár értékes másodpercet nyerhetsz a pálya hátralevő részére. Mayával a hátsó ülésen a város déli részén levő kórházba kell hajtanod. Ne állj meg a lámpáknál, kerüld el az ütközéseket, ne szedj fel üldözőket – így talán sikerrel végigmész. Mivel csak egy perced marad, ez még így sem lesz könnyű.

Harmincadik küldetés
THE MADDOX HIT
(A MADDOX INCIDENTS)

Flúgos futam LA utcáin. Először is szedd fel a halálkommandót. Talán kicsit messze vannak, de nem túl bonyolult eljutni hozzájuk, ha egyenes utakat választasz és beletaposol a gázba. Ha már közeledsz



a parkoló felé, maradj a főúton, amíg meglátod a célt, aztán kanyarodj be balra a parkolóházba és menj fel a tetőre. Ha van időd, készüld úgy, hogy egyenesen kilőhess majd, mert az időlimit a következő színhelyeken igen szűkös.

Ne törd össze a kocsi, mert sosem tudod majd teljesíteni a szintet. A Sunset Boulevard és a színház felé kell menned. A tűzharc utáni utolsó rész kemény dió, mivel a törvényemberei a nyomokban loholnak. Az autó bizonyára jócskán megérszül, úgyhogy a lehető legegyszerűbb utat válaszd déli irányba és maradj rajta egész addig, amíg nem tudsz ráfordulni az autópályára a reptérhely felé, amely a végső úticélod.

Harmincegyedik küldetés
LUCKY TO THE CRIB
(LUCKY MEGMENTÉSE)

Lucky már megint bajba került, és meg kell mentened. Fel kell vinned néhány embert az első szakaszban, úgyhogy menj át a városon a találkahelyhez. Ez nem tart túl sokáig, és ha össze is törd a kocsi, ne aggódj, tengernyi időd van. Ezután viszont csak egy perced van arra, hogy átérj a városon és felszedd a Főnököt, mielőtt golyót kapna a testébe. Semmiképp ne állj meg, de vigyázz arra, hogy ne legyenek üldözők, mert egyszerűen nem tudod majd lerázni őket. Ha karambolozol, akár rögtön kezdedet is újra a szintet. Hajts bele a második szakasz elején, amikor a városon szaladsz keresztül.

SZIGORÚAN TITKOS



Harminckettedik küldetés THE BEVERLEY HILLS GETAWAY (MENEKÜLÉS BEVERLEY HILLS-BŐL)

A környéken lakó gazdag nagykutyáknak hála, erre felé szigorúan veszik a bűncselekményeket (kivéve persze, ha maguk a fejesek követik el őket). Ne várj túl sok jót, úgy jönnek majd a zsaruk, mint a legyek. Az elején rájöhetsz majd, hogy a közlekedési szabályok megsértése miatt már nyomodban is a járd, úgyhogy csak szép nyugodtan haladj. Csak hogy nehezebb legyen az utazás, nem áll rendelkezésedre túl sok idő. A belhő után seregni rendőrkocsit kell kijátszanod. Az idő nagy részében a Santa Monica-i rejtkehelyet zsaruk veszik körül,

emiat jobb, ha átmész a városra egy biztosabb helyre, amelyet a Downtown keleti szélén találasz. Eddigre valószínűleg tropa lesz a kocsid, úgyhogy légy óvatos.

Harmincharmadik küldetés THE TEST RUN (TESZTELÉS)

Halál egyszerű küldetés. A város egyik széléről kell minél gyorsabban a másikra jutnod. Vedd fel a szállítmányt, s hajts át a központon, vagy térj rá a Santa Monica autópályára és indulj el egyenesen. A baj csak az, hogy – mivel LA ilyen méretes város – egy hosszú utazás az autópályán nem túl nagy élmény. Nincs különösebb időlimit, így tiéd



a döntés. A találkozási pont a város északnyugati sarkában van.

NEW YORK

Nyú Jók – a sárga taxi és az ordibáló emberek hazája. Nagyon izgalmas város, amelyet még hangsúlyosabb kihívássá tesz az a tény, hogy bivalyerős autóval farolagathatsz az utcákon. Természetesen minden látványosság a helyén van, de nem sok időd lesz nézeledni, mert a küldetések minden figyelmet lekötik majd. Itt válik igazán nehezzé a játék. Gyatra autók, amelyek csak pár koccanást bírnak ki, vagy épp a fél város zsernyákjai a nyomodban. Olyan, mint a *Hill Street Blues*. Vagy a *NYPD Blue*. Ha várost akarsz nézni, válaszd a Take A Ride opciót.

Harminnegyedik küldetés GRAND CENTRAL STATION SWITCH (A GRAND CENTRAL STATION KAPCSOLAT)

Az első munka New York-ban nem túl nehéz, de hosszú menet és az út nagyon nedves. Az összekötővel a nagy, városháza-szerű épületnél találkozol, majd a városon át a délnyugaton lévő állomáshoz kell süvitened. Van időd bőven,



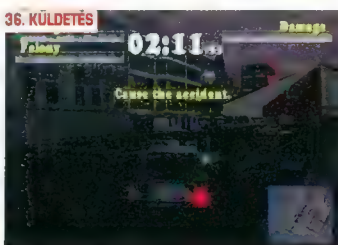
de az időlimit megoszlik a különböző részek között, így mindenképp vissza kell érned az állomásra a városházára az adott időmennyiségben belül. További probléma, hogy ezúttal a rendőrök és a rosszfiúk is a torkodra akarnak lépni, ezért vigyázz az utcán haladó gyanús külsejű autókkal.

Harmincötödik küldetés LUTHER'S HEAP OF JUNK (LUTHER CSÖDTÖMEGE)

Elég idegborzoló küldetés. Az autónak majd kiesnek a kerekei, két koccanás és már vége is az álmotázásnak – óvatosan vezess. Tekintettel arra, hogy éppen csak forgalombiztos a tragacs, a zsaruk is szívesen megnézegetnék az alvázat. Próbáld meg elkerülni őket. A város északi részéről indulsz, végig East River-ig, ahol egy kicsi sziget található. Hosszú az út, de nincs időlimit, így szépen nyugodtan furikázz végig.

Harminchatodik küldetés THE ACCIDENT (A BALESET)

Csatold be magad a rendőrkocsidba és kezd el Granger-t üldözni! Látod majd, amikor elhalad a bűvölyhelyedül szolgáló kapuk előtt. Lőj ki és rohanj neki – az autója nem túl masszív, így néhány izmosabb lökésnek meglesz a hatása. A fickó elég kiszámítható, egy kis csúszás balra azt jelenti, hogy jobbra kanyarodik majd.



Kapd el a kanyarban, majd egy erőteljes lökettel küldd át az úton, egyenesen a feledés homályába.

Harminchetedik küldetés THE RESCUE (A SZÖKTETÉS)

Készülj fel egy hosszú menetire a város utcáin. Néhány srácot ki kell mentened egy rendőrségi lövöldözésből, és természetesen a jerd nem boldog, ha a célpontok eltűnnek. Az elején semmiképp ne vonzz magadhoz üldözőket, mert nem tudod majd lerázni őket, amikor sor kerül a szabadító akcióra. Ha felvetted a srácokat, indulj vissza a városra. A város összes rendőre a fejedet akarja, ezért gyorsan és óvatosan vezess – ha észrevesznek, a rendőrkocsik rögtön a nyomodban lesznek. Ha elérted az autópályát, már félig sérült kocsival is célhoz érhetsz a biztonságot adó házba. Ha viszont ennél jobban tönkretetted a kocsit, már kezddheted is újra a szintet. A célpontodnál menj jobbra és hajts be a központi épületekbe.

Harmincyolcadik küldetés TAKE A CAB (TAXIZZUNK)

Egyszerű szint, ha nem bonyolítod meg a dolgokat. Az általad vezetett taxi elképesztően hajlamos a lerobbanásra, és mivel nincs időlimit, szép lassan is végigmehetsz a folyó túloldalán található célig. Bármít teszel, ne használj a Brooklyn Bridge-et. A két ív csak bajt okoz, ha egy kicsit is gyorsabban haladsz a kellenénél. Ezzel együtt sem lehet ezen a szinten sok gondod.

Harminkilencedik küldetés TRASH GRANGER'S WHEELS (ZÚZD SZÉT GRANGER-T)

A célt elég könnyű megtalálnod – hamar lenyomhatod a fickót, ha a kocsiját oldalról lökdösöd jó erősen és nem a verda farát cirógatod. A bajok csak akkor kezdődnek, amikor menekülni próbálsz, s rendőrkocsik próbálnak a falhoz szorítani. Ha kiszá-

badulsz, hajts a Central Park felé, így lerázhatod őket.

Negyvenedik küldetés TAKE OUT GRANGER'S BOYS (VADÁSZAT A GRANGER FIÚKRA)

Üldözési szituáció, amely annak köszönhetően bizonyul nehéznek, hogy négy autóval is meg kell küzdened. Próbáld meg nekitolni ellenségeidet az épületeknek ahelyett, hogy magad szenvednél el becsapódást. Így az autód kevesebb sérüléssel ússza meg a helyzetet, mint a rosszabbik esetben. Azért így sem könnyű élve túljutni rajta. A rendőrök sem sokat segítenek. Menj tovább, különben egy tömeges autószerencsétlenség részese lehetsz.

Negyvenegyedik küldetés THE NEGATIVES (A NEGATÍVOK)

Még egy kis fogócska. Esőáztatta utakon kell egy autót üldözni, hogy visszaszerezd a polgármester pajzán fényképeit. Némi szerencsével még a következő sarok előtt elkaphatod, de minél tovább totózálsz, annál kevesebb az esélyed elkapni a fickót. Az autó kicsit makrancos, kicsúszik a kanyarokban, meg ilyesmi. Szép nyugodtan vedd a kanyarokat, és fokozatosan növeld a sebességet ahelyett, hogy megpróbálnál beléjük rohanni. Végül elkaphatod a delikvenst.

Negyvenkettedik küldetés RITE OF PASSAGE (ÁTUTAZÁSI MACERA)

Átkozottul nehéz küldetés. Mindössze négy perced van arra, hogy áthaladj egész New York-on. Még a háromperces jelzés előtt érj el a Brooklyn-hidat, majd száguldj

észak felé a keletre tartó egyenesig. Itt érhet a legtöbb baj. Vigyázz a körülötted csúszkáló kocsikkal! Az utolsó néhány kanyar kicsit veszélyes a nedves időjárás miatt. Ne ütközz, mert az idővesztésedet már képtelen leszel behozni.

Negyvenharmadik küldetés THE ALI SITUATION (AZ ALI HELYZET)

Gyerekjáték a magadfajta kaliberű úriembereknek. Ugorj a verdába, és menj át a városra egy motelig. Egy fiatal nőt bíztak a gondjaidra, így megbocsátható, ha egy kis vezetési bemutatót tartasz – bár nem mintha különösebben érdekelné a hölgyiket. Ne ütközz túl sokszor – vagyis kétfőnél többször – és minden O.K. lesz.

Negyvennegyedik küldetés THE PRESIDENT'S RUN (AZ ELNÖKI FUTAM)

Az utolsó küldetés. Mint azt sejtethet, nem egy könnyű feladat. A fejest a nyugati városrészről egy délkeleten fekvő földalatti parkolóba kell vinned. Autód igen olcsó darab, a legkisebb karcolás is mechanikai hibák egész sorát okozhatja. Ezen kívül az egész New York-i rendőrség és tekintélyes számú bűnöző is a skalpodra vágik. A jobboldali lyukon át csusszanj be a taxisávba, és nézz szembe az üldözők hadseregével. A jerd emberei le akarnak szorítani az útról. Keröld ki őket, amennyire tudod, és vedd lassan a kanyarokat. Ezt a küldetést valószínűleg csak több próbálkozás után tudod majd teljesíteni. Ha még így sem megy, kapcsolj ki az autósérülést – ez jócskán megkönnyíti a dolgot. Ennyi!



GAZFICKÓKNAK

Természetesen a *Driver*-ben is megvan a szükséges cheat-készlet azoknak, akiknek gondja akad az emberpróbálóbb szintek teljesítésével. A sértetlenség cheat igazán hasznos, mert a játékon magán alapvetően nem változtat. Sokkal könnyebb teszt ugyan a dolgot a zsarumentesség, de gondold csak bele, elveszi a dolog értelmét. Ha használni szeretnél egy kis csalást, géped be ezeket a kódokat a menüképernyőn, várd meg a visszaigazoló hangot, majd használd a cheat menüt a könnyítések be- és kikapcsolásához.

Sérthetlenség: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Nincs rendőrség: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Hátsó kerék kormányzása: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

Hosszú felfüggesztés: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L1, R2, R1

Mini autók: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2

Feje tetejére fordított képernyő: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

Credit-ek megtekintése: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

43. KÜLDETÉS



44. KÜLDETÉS



SZIGORÚAN TITKOS

KÍVÁNJ EGYET

ELTÉVEDT BÁRÁNYKÁK HELYES ÚTRA TERELÉSE, VIHARFELHŐK ELOSZLATÁSA, KÖNNYEK FELSZÁRÍTÁSA, ÉS PERSZE KÓDOK, TIPPEK MINDEN MENNYISÉGBEN...

KEDVESKÉIM!

Köszönöm hozzáam intézett leveleiteket! Én is kívánhatok egyet tőletek? Akkor azt kérném, ha elakadtok egy játékban és (nagyon helyesen) hozzáam fordultok, próbáljátok meg pontosan körülírni, hol „parkoltok”, nehogy aztán nagy buzgón egy másik helyszínt, színt vagy rejtvényt megoldásait adjam meg nektek. Ha mégsem arra válaszolok, amire kíváncsiak voltatok, előre is elnézéseketek kérem.

Ha már postára adtátok a leveleteket, alább mégsem találtok rá választ, ne keseredjete el! Ennek egészen egyszerű oka van: a PSM aktuális számának megjelenése mindössze egy héttel előzi meg a következő szám lapzártását. Mire megveszitek az újságot és átolvassátok, elhatározzátok magatokat a levélíráshoz, és tollat ragadtok (hogy a posta gyorsaságát már ne is emlitsük), huss már el is szaladt az egy hét, és mire a levél megérkezik, már nyomdában van a következő szám. De a türelem választ terem, előbb-utóbb megtudjátok, amit szeretnétek.

De nem is szaporítom tovább a szót - jöjjön, aminek jönnie kell!

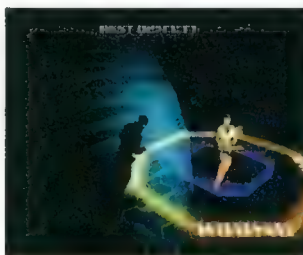
PSM-tündér



Flaksa Mihály pécsi rajongónk a következő kérdésekkel fordult hozzánk:

„Megvan a Metal Gear Solid Integral, amiről azt írtátok, hogy tartalmaz first person játékmódot. A 3 CD egyikén sem találok. Vagy valamilyen titkos pálya ez? Ti mit tudtok erről? Nagy kedvencem az Echo Night, bár lehet sokan még nem is hallottak erről a csodálatos hangulatú játékról, amelynek már a vége felé vagyok, viszont a hajó aljában lévő elektromos szoba előtt egy

számzáras nyitószekrény van, amelynek nem tudom megoldani a kódját. Van valami tippetek?”



Bizony, bizony, kedves Mihály, a Metal Gear Solid Integralban titkos, vagy inkább jutalom opció a first person játékmód. Először végig kell hozzá játszani a játékot. Teheted ezt bármelyik nehézségi fokozatban, a „Very Easy” (nagyon könnyű) kivételével. Ezek után a főmenü „Special” opcióján belül megjelenik a first person játékmód. Válaszd ezt, és így játék közben a háromszög gyors egymásutánban történő kétszeri lenyomásával válthatsz first person nézőpontra.

Ami az Echo Night-et illeti, ha jól sikerült belőnöm, akkor a hajó jobb oldali folyosóján állodogálsz egy tengerész mellett, aki az említett számzáras nyitószekrényt bámulja. Ha így van, nyomd meg a záron az X gombot. A megfelelő kombináció pedig: 6891. Ezek után kövesd az emberünket az ajtón keresztül, de légy óvatos, minden lépésedet figyelik.

Peti Róbert nagykanizsai PSM-olvasónk Larával nem boldogul. Hiába, a nők...

„Segítséget szeretnék kérni a Tomb Raider III-hoz. Az a problémám, hogy már a játék elején elakadtam. Ahogy lecsúszom Larával az első (?) „templom romhoz”, egyszerűen nem tudom, hogyan juthatnék tovább. A mocsárban megfulladok és a vízen sem tudok átúszni, mert valami besodor egy víz alatti barlangjáratba. Esetleg még találtam egy „kötelet”, ami ki van feszítve a romok felett, de nem tudok se ráugrani, se megragadni. Nagyon örülnék neki, ha tudnának segíteni.”

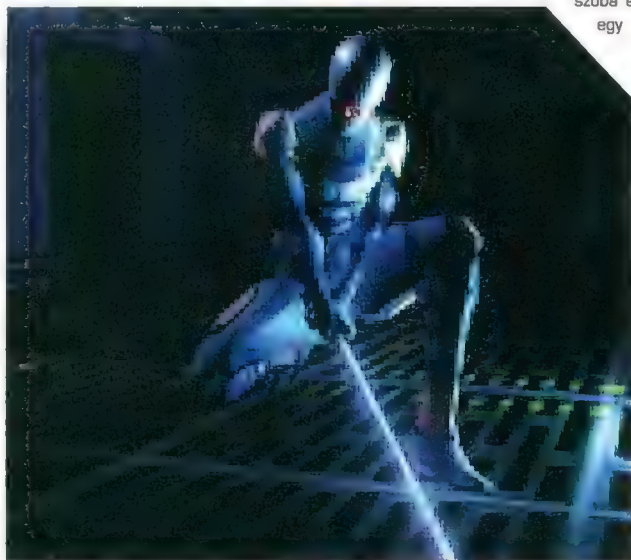
Kedves Róbert!

Ha jól veszem ki szavaidból, Larával elsőként Indiába indultál, és egy templom romjainál lyukadtál ki. Mentél az ösvényen, elhagytál egy fát és megöltél pár kigyót (remélhetőleg egy sem harapott meg, és ha mégis, hát használd az eü. csomagot, nehogy belehalj, és mielőtt továbbmentél volna, meggyőződtél róla, hogy minden kigyó megnyúvadt-e). Azután az egyik kigyó fölötti kapcsoló segítségével megnyitottál a padlóban egy lejáratot, leugrottál, egy fátyla segítségével körülnéztél, és megöltél az eü. csomagot őrző kigyót.

A járatból piranhákkal teli vízhez jutottál (persze alaposan körülnéztél a lépcső mellett is), és villámgyorsan átevicceltél ahhoz a sziklához, amit éppen hogy csak ellep a víz. Ha közben nem faltak fel a halak, kimészál, elindultál az ösvényen, és rábukkantál egy kapcsolóra, aminek segítségével kinyitottál egy vizalatti átjárót két vizalatti sziklapárkány között.



Visszaugrottál a vízbe és keresztulúztál az átjárón, éhes piranhákkal a sarkadban. Egy hatalmas szemétkupacra emlékeztető ízét láttál magad előtt, aminek közelebből nézve egy sima párkány volt az oldalában. Atugrottál rá, aztán balra el, majd egy újabb ugrás, és egy másik sziklapárkányon értél talajt. Elsétáltál a második vízesésig, ahol is egy mélyedésben „Save Gem”-et (mentés-drágakövet) leltél. Ezek után futva felugrottál a fára, összeszedtél pár cuccot az ágai közt, azután felugrottál (run+jump) balra a sziklára, onnan az első majd a második vízeséshez, ahonnan jobbfelé ereszkedtél és leengedtetél le, hogy





újabb cuccokkal gyarapítsd gyűjteményed. Masztal, masztal, majd leereszkedtel. Atutgróttal egy újabb párkányra, felhúztad magad, bemásztal a barlangba. Kinyírtad a kígyókat, amik elaltak a kijáratot. Kihúztad a szobor mellett jobbra található követ összeszedted, ami mögötte volt, azután átmasztal a lyukon.

Az életre kelő másik szobor előtt eloszor elszaladtál, és a szemethalmon felmasztal egy újabb párkányra, begyújtottad az ott található „Save Gem”-et, aztán jól szétlőtted azt az oníasi maszkáló szobrot. Találtál egy lyukat a padlón, leereszkedtel és a kapcsolóval kinyitottál egy kaput. A kapcsoló mellett kö elmozdítása után olyan helyre jutottál, ahol igen alacsonyan

szállnak a mérgezett nyílak. De mit neked mérgezett nyíl, elmásztál alattuk és leereszkedtel egy lyukba az egyes számú titok és egy eü. csomag összeszedése végett, majd gyorsan el onnan, mielőtt kiláptott volna egy éppen arra görgő szika.

Továbbmászál a röpködő nyílveszők előtt, útközben felkapkodtál még pár dolgot és visszamentél a szobros helyiségbe. Itt ámentél a kapun, csak hogy ott utadat állta a mocsár: Így volt? Itt akadtál el? Ne haragudj, hogy ezt mondom, de ha ennyi mindent túlélél, egy ilyen mocsár nem szabadna, hogy akadályt jelentsen.

Ugyanis az a helyzet, ezen a mocsáron muszáj átkelned. Ha igyekszel és egy pillanatra sem állsz meg remélhetőleg nem fog elnyelni. Próbálkozz, a folytatás odaát van. Ha átjutottál a mocsáron, akkor menj tovább az ösvényen, ugorj fel a következő párkányra és így tovább. Nem akarom elrontani a felfedezés örömet, meg aztán nincs is elég helyem a teljes végigjátszás közzétételéhez. De ne félj, nem hagyok teljesen magadra. További segítségül álljon itt néhány nélkülözhetetlen kód a *Tomb Raider III*-hoz.

Minden titok és kulcs:

Játék közben nyomd le: 5xL2, R2, 3xL2, R2, L2, R2, 2xL2, R2, 2xL2, R2, 2xL2. Lara sóhaj egyet, ha jól utottad be a kódot. Ez csak az éppen aktuális szinten található titkokra és kulcsokra vonatkozik, ha új szintre ersz, újra be kell vinned a fenti kódot. Ha ezt minden szinten megteszed (vagy teljesen onerobol begyűjtöd a játék mind az 59 titkát), a jutalmad egy bonusz szint lesz: All Hallows.

Minden fegyver, muníció, Medkit (egészség), fáklya és elmentés kristály:

Játék közben nyomd le: L2, 2xR2, 4xL2, R2, L2, 2xR2, L2, 2xR2, 2xL2, R2, 2xL2, R2. Ha jól csináltad, Lara sikít egyet.

Szint átugrása:

Játék közben nyomd le: L2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, L2, R2, 4xL2, R2, L2, 4xR2, L2. Ha jól írtad be, Lara azt mondja „No!”

Egészség feltöltése:

Játék közben nyomd le: 2xR2, L2, R2, 6xL2, R2, 3xL2, R2, 5xL2. Lara hőkken egyet, ha sikerült jól bepötyögnöd.

Kulcs a versenypályához

Lara házában:

Játék közben nyomd le: R2, 3xL2, R2, 6xL2, R2, 5xL2, R2, 2xL2. A kódot Lara házában kell beütnöd, egy kulcsot fogsz kapni, ami egy homokfutó kicsikocsi-versenypályára vezető ajtot nyit.

Titkos szoba Lara házában:

Menj a medencehez, az ugródeszka mögött találsz egy gombot. Ha megnyomod, a hallban a lépcső mellett megnyílik egy ajtó. Lépj be, húzd meg a kart, vedj egy gyors 180 fokos fordulatot és rohanj a szemben megnyíló szobába, mielőtt becsukódik az ajtó. Odabent mindenféle szüvenrt találsz Lara korábbi utjairól.

Kovács András budapesti olvasónk mindjárt három kéréssel fordult hozzánk:

„Telefonos beszélgetésünkön azt mondták, hogy a kívánt információt levélben kérem. Így hát ezt teszem. Kéréseim:

1. A *Syphon Filter* nevű játék PAL/európai verziójához kódokat szeretnék igényelni. Annyit, amennyi csak a rendelkezésükre áll.
2. A *Dino Crisis* nevű játékhoz végigjátszási leírás (ha önöknek van).
3. Nem tudom rendelkezésükre áll-e a *Silent Hill* amerikai verziójához pár kód, de ha van, kérem azokat is küldjék el.”

Kedves András!

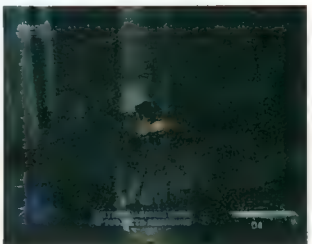
Ha megvetted az előző számot, azóta már ki is próbálhattad a *Syphon Filter*-hez ott megjelölt kódokat. De mivel annyi kódot kaptál a játékhöz, amennyi csak a rendelkezésükre áll, tegyél kísérletet a következő kóddal is, amelyek onnan kimaradtak:

Minden lövés elsőre öl (még a golyóálló mellényt viselő katonákat is):

Pauzald le a játékot, lépj az „Objectives”-be, tartsd egyszerre lenyomva (az X-et nyomd le legutolsónak) jobbra, kör, L1, R1, R2, X. Ha jól csináltad, Gabe azt mondja, „Understood.” Bizonyos szintfonokok (legjobb célpontok) esetében sajnos hatastalan ez a kód.

Játék nehezítése:

A nyitó képernyőn nyomd le egyszerre az X-et hagyva utoljára kör, negyzet, L1, L2, R2, X. Gabe azt fogja kiáltani „Damn it!” Hát igen, ő a könnyű élet híve.





Ugyancsak az előző számban a *Silent Hill*hez is találhattál segítséget. A szó legszorosabb értelmében vett családok nincsenek hozzá, ezért nem hiszem, hogy az amerikai és az európai változat között van különbség. Ha mégis elakadnál a játékban, feltétlenül szerezd majd be a *PSM* következő számát, amelyben elolvashatod a játék végigjátzását. Ami pedig a *Dino Crisis* illeti, létezik ugyan végigjátzás, de egyelőre csak angol nyelven, és olyan hosszú, hogy az egész Szigorúan Titkos rovat kevés lenne a közléséhez, még kinyomtatni, lefénymásolni, átolvasni is sok időbe telne, nemhogy lefordítani. Ha brit kollégáink úgy határoznak, elfordulhat, hogy egyszer közreadjuk a teljes végigjátzást. Addig is - mivel többen is áhítoznak rá - kicsit alább (Tóth Péternek írt válaszomban) megszólalhatok belőle, hogy legalább egy-két rejtvény megoldásával könnyítsem a dolgokat, oké?



Egy igen félték (vagy talán üdözési mániától gyötört?) PS-megszállott hívünk a következőket írta:

„A nevem nem mondom meg, hívjatok csak Solid Snake-nek. Jó, jó csak vicceltem, legyen mondjuk sonkás szendvics. Én főleg kérdéseket írtam, nem muszáj rájuk válaszolni, de örülnék neki.

1. Mi az a GameShark és Xplorer?
2. Nálatok miért nincs kódokat leíró melléklet, mint az *576 Konzolban*?
3. Hogy lehet behozni a *Tekken 3* legutolsó szereplőjét: dr. Bt-?

Legkedvesebb sonkás szendvicsünk! Bár bizalmatlanságod kissé meglepett minket, mégis az egész szerkesztőség a te leveledet böngészte - mert olyan nehezen tudtuk kibetűzni. Remélem, az első kérdéset helyesen fejtettük meg, és tényleg arra vagy kíváncsi, mi is az a GameShark és az Xplorer. Nos ezeket a köznyelv „kártyának” nevezi, a PS-ed hátulsó fertályához csatlakoztatható kis műtűűrk, amelyek legfőbb jellemzője, hogy számok és betűk kombinációjából álló kódokat lehet bennük tárolni a különböző játékokhoz. Ha egy ilyen kártyával rendelkező gépen futtatasz egy játékot, nem kell minden egyes alkalommal hosszú csaláskódokat végignyomkorásznod, csak kiválasztod a listáról a játék nevét, azon belül a használni kívánt (korábban elraktározott) kódot, és amikor új kalandba kezdesz, egyből örök életed lesz, vagy meglesz az összes fegyvered, stb. Dióhéjban ennyit a dologról. Amint azt időközben már biztosan észlelted, nálunk is elindult a kódokat leíró melléklet, úgyhogy engedelmekkel tárgytalannak tekintem a második kérdésed. És hogy a saját bőrödnön is tapasztalhasd, mennyire van kódos rovatunk, harmadik kérdésedre máris választ adok. Szóval doktor Boskonovitch bőrébe akarsz bújni? Teljesítsd négyszer a *Tekken Force* Mode-ot (gyűjtsd be a bronz, az ezüst és az arany kulcsot, plusz még egyszer teljesítsd a mode-ot). Majd amint dr. Boskonovitch megjelenik, gyorsan győzd le őt, és ezek után arcade mode-ban választható lesz a Doki.

Tóth Péter budapesti levélírónk már a jövő felé kacsintgat:

„Ha lehet, szeretnék kódokat kérni a *Star Wars Episode I. The Phantom Menace*-hez (ha meglesz vagy megvan) és a *Dino Crisis*-hez pedig

ha lehet egy játék leírását. Előre is köszönök mindent. Sziasztok.”

Kedves Péter!

Azt hiszem, egy kicsit elhamarkodtat a dolgot *Phantom Menace* ügyben. Ne mondd, hogy neked már meg van a játék PS-es verziója... Ha meg nincs meg, akkor minek hozzá kód? Azért hosszas nyomozás eredményeképpen sikerült felhajtanom neked egy (igen, csak EGY, az is valami, nem?) kódot a játék japán verziójához. Ime



Cheat mód:

A nyitó képernyőn tartasd lenyomva az L1+Select gombokat és nyomd le a háromszógot. Erre megnyílik egy csalás menü, ahol szabadon válogathatsz a szintek között (level select), mozhatsz (FMV sequence) és sérthetlenséget szerezhatsz (invincibility). A szint kiválasztása után a háromszög megnyomásával szállhatsz ki a csalás menüből, és ha új játékot kezdesz (new game), a választott szinten fog indulni.

Egyelőre ennyit tudok segíteni, és ha tényleg boldog birtokosa vagy már egy *Star Wars Episode I. The Phantom Menace*-nek, igazán kölcsönadhatnád pár napra. Vigyázni fogok rá. Becssző. A *Dino Crisis*-ről játék leírását a *PSM* harmadik számában olvashattál (és az otodik számban is lesz róla szó), de ha jól sejttem, te inkább végigjátzásra gondoltál, nem? Hosszadalmas magyarázkodásomat, hogy miért nem áll módomban ezt itt leközölni, fentebb olvashatod. De mivel tényleg többen kérték, álljon itt legalább néhány rejtvény megoldása.

A generátor beindítása:

Az első és legkönnyebb rejtvény. A generátor helyiség (2.) hátsó végében levő panelen a színek helyes sorrendje balról jobbra: piros - kék - zöld - fehér. (Ehhez nyomd meg a jobb, majd a középső, és újra a jobb gombot.) Ha ezután felkattintod a kapcsolókat töled jobbra, beindul a generátor.

Az első „Save Game” szobában található széf kódja: 0375

A 9. szobában található széf kombinációja: 7687.

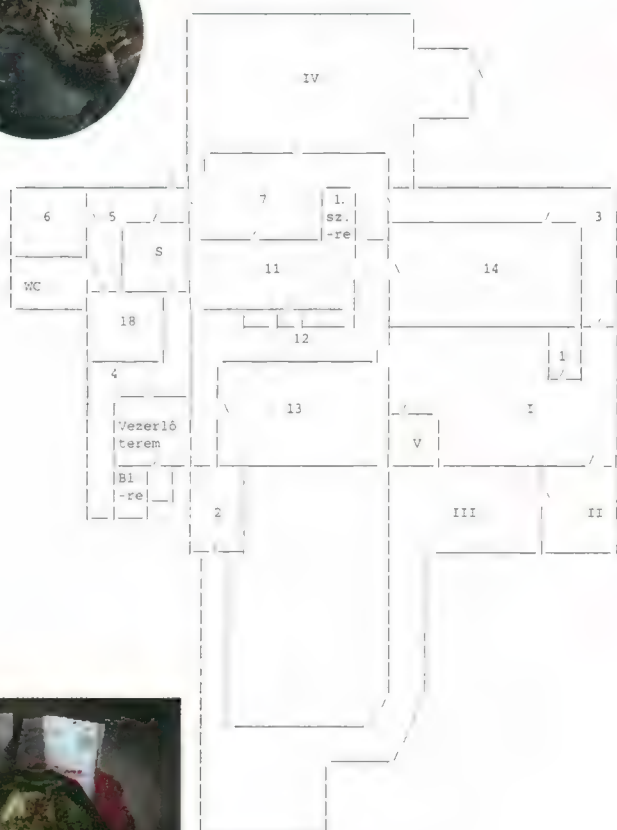
A 10. szoba bejáratának kódja: H, E, A, D

A 10. szoba piros doboza: A betört ablak mellett a falon található doboz kinyitására két medált kellett megtalálnod - a SOL és a LEO medalionokat. A SOL-t a doboz bal, a LEO-t a doboz jobb oldalán alkalmazd. A kombináció 705037. (A feje tetejére állított SOL = 705, a feje tetejére állított LEO = 037, ha egymás mellé teszed őket, kijön a 705037.)

A lépcső alatti ajtó kódja: N, E, W, C, O, M, E, R.

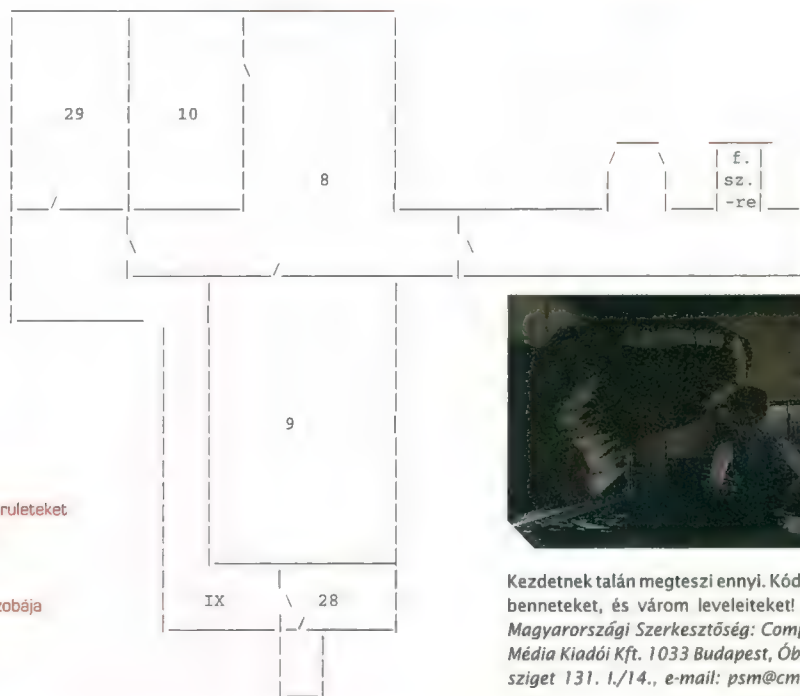
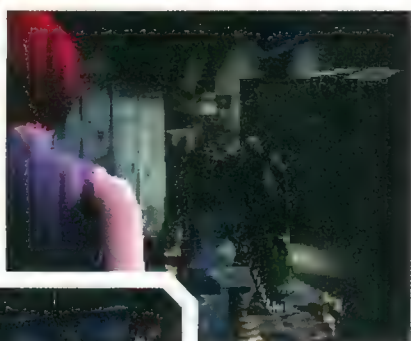
A 14. szobában található computer kódja:

Egy korábban begyűjtött „ID Card”-ra (igazolványra) van szükség. A kód 47812 (ha a IV. területen vettél ujjlenyomatot) vagy 46079 (ha a 11. szobában vettél ujjlenyomatot).



A földszint térképe:

- I. terület: Udvar
- II. terület: Udvar külső része
- III. terület: Tartalék Generátorhoz vezető udvarrész
- IV. terület: Főbejárat előtti udvarrész
- V. terület: Udvar
- 1. szoba: Raktár
- 2. szoba: Földszinti Tartalék Generátor
- 3. szoba: Iroda előtti folyosó
- 4. szoba: Vezérlőterem előtti folyosó
- 5. szoba: Irányítóterem előtti folyosó
- 6. szoba: Iltozó
- 7. szoba: Főbejárat
- 11. szoba: Lift előtér
- 12. szoba: Edzőterem előtti folyosó
- 13. szoba: Edzőterem
- 14. szoba: Iroda
- 18. szoba: Vezérlőterem
- S: „Save Game szoba (a játék elmentése) - Biztonsági szoba



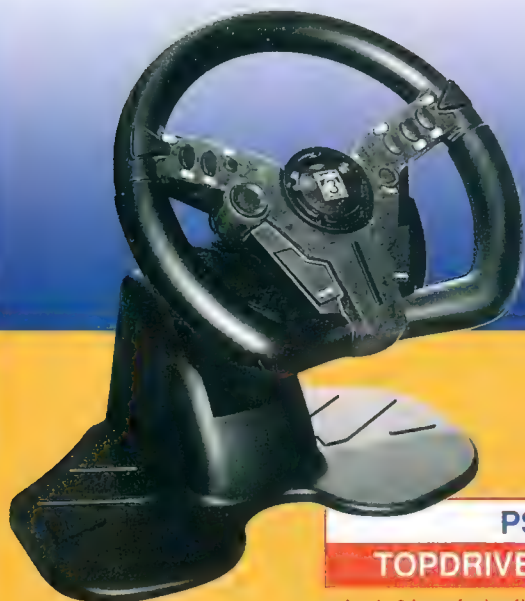
Az 1. szint térképe:

- IX. terület: Kommunikációs területeket összekötő folyosó
- 8. szoba: 1. szintű hall
- 9. szoba: Előcsarnok
- 10. szoba: Intézet központi szobája
- 28. szoba: Adó-vevő szoba
- 29. szoba: Antenna szoba



Kezdetnek talán megteszi ennyi. Kódoznak benneteket, és várom leveleiteket! (PSM Magyarországi Szerkesztőség: Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14., e-mail: psm@cmk.hu)

Logic 3



PS441

TOPDRIVE ROADSTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation és N64-hez;
- Teljes „Dual Shock” szoftver kompatibilitás;
- 8 állítási mód (beleértve a Namco Negcon és Jogcon módokat);
- Gáz- és fékpedál egység;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Gombok átállítási lehetőség;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség;
- Foglalat pótssebességváltónak.

17.990,-



PS435

TOPDRIVE GTO

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-hoz;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- „Biztos-fogás” tapadó korong, asztalra kapcsolható rögzítő csavar.

9.990,-



PS436

TOPDRIVE SPRINTER

- Logic 3 kormánykerék Sony Playstation-hoz;
- Teljes „Dual Shock” software kompatibilitás;
- Gáz és fékpedál egység;
- 8 irányú digitális képernyő pozícióvezérlő;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség.

11.990,-





PS440

TOPDRIVE REACTOR

- „Active Feedback” vezérlő PlayStation-hoz;
- Alkalmazza az utolsó „Active Jogging” technológiát;
- Konvertálja a „Dual Shock” játékokat „Active Feedback”-ben;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Forgatónyomatékos sebességváltó/minden huppanás, ütközés érzékelés;
- Állítható gombok és játékvezérlés.

9.990,-



PS414 PS

CHALLENGER PADS

- Iker-analóg botkormányos játékvezérlő 8 irányú vezérlésű lehetőséggel;
- Kompatibilis a Dual Shock analóg PlayStation játékokkal;
- 8 független tüzelő gomb;
- Lassított játszás/irányítás;
- Csúcsminőségű ikerrezgés motorok.

5.490,-





PS4000
PREDATOR PLUS

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- Tölthető 3 sebességgel;
- Automatikus újratöltés állítható töltési sebességgel;
- Konami és Namco üzemmódok;
- Kétsebességű automatikus-tűzési mód;
- Kézi újratöltés lehetősége.

SEAL OF

Logic
3

QUALITY

7.490,-



11.490,-

PS4003
PREDATOR 2

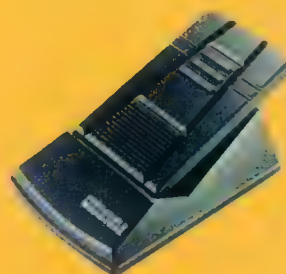
- Fénypisztoly PlayStation és Sega Saturn-hoz;
- Konami PS és Namco Guncon üzemmódok;
- GUNCON AV adapter mellékelve;
- Állítható egyes vagy soros tűzési mód;
- Állítható automatikus tűzés és feltöltés (gépfegyver üzemmód);
- 3 sebesség beállítás: tűzéshez, újratöltéshez, kézi újratöltéshez;
- Lövés közben rezgés (fokozza a valószerűséget);
- Pedál, újratöltés.



PS405
SUPERPAD

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- 8 tűzgomb;
- Automatikus-tűzés mód;
- 8 irányú vezérlés lehetőség;
- Modern kivitelezésű markolat;
- Hosszú zsinór.

2.490,-





SP300 G
SCREENBEAT
SOUND STATION

- 300 W zenei csúcsteljesítmény
- 3 utas hangfal rendszer, használható: Playstation, Dreamcast, PC, MAC, Nintendo 64 (kábel szükséges), Walkman, Discman, CD és MP3 Player-hez.
- Állítható hangerő;
- Állítható basszus;
- Tápegység mellékelve.

16.990,-



JT423 PSX
LINK CABLE

- Lehetővé teszi két PlayStation csatlakozását, így a játékosok versenyezhetnek szemtől-szemben. Azoknál a játékokkal használható melyekben látható „Link” ikon.

2.990,-

JT421 PSX
SCART

- Kivezetés Direct Stereo és Videó kimenet számára;
- NAMCO normával kompatibilis G-CON45 használatra;
- Direkt RGB kimenet, csúcs képminőséghez;
- Jobb és bal kimenet HiFi rendszer csatlakozáshoz.

3.990,-

PS461
GAMES STATION

- Formás és tömör tartó a Sony PlayStation-hoz és kellékeihez;
- Elhelyezhető a 14"-os tévékészülék alá;
- Két fiók biztosítja a könnyű hozzáférést a játékokhoz és a vezérlőkhöz;
- Ütésálló ABS műanyag;
- Modern kivitelezése biztosítja a maximális szellőzést és megakadályozza a por és piszok behatolását;
- Plusz ajándék CD tartó.

6.990,-



JT422
JOYPAD
EXTENSION LEAD

- Játékvezérlő kábelhosszabbító. Hossza 1,5 m.

2.490,-



A közölt kiskereskedelmi árak tartalmazzák az ÁFÁ-t.

CD MELLÉKLET



ÁSS MÉLYRE A PSM4-BEN

TALÁLHATÓ FEKETE KORONG

JÁTEKAI KÖZÖTT, ÉS FEDEZD FEL

A WIP3OUT CSODÁIT, A NO FEAR

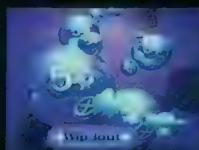
DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

TRÜKKJEIT, ÉS AZ

IZZADSÁGCSEPPEKET,

AMELYEK A FINAL FANTASY VIII,

GONDOLATÁTÓL JELENNEK MEG...



Az 50-ES LEMEZ HASZNÁLATA: Betöltés után a balra és jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demo kiválasztásához a [X]-t használhatod - nemelyik demo végén resetelni kell.

Wip3out

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** Fantasztikus verseny
 ■ **VERZIÓ:** Játoszható demo

A PSM buszken mutatja be minden idők egyik legnagyobb versenyjátékát. Az eredeti *WipEout* felporogtatta a PlayStation-társadalmat: ezrek töltötték rengeteg időt TV-jük előtt ülve, a Chemical Brothers zenéjét hallgatva dobhártyaszaggató hangerőn, miközben győzelemre vitték repülő járgányaikat – és most úgy tűnik, hasonlóan nézünk elébe, csak még jobb minőségben. A technológia fejlődésével a hajók jobban reagálnak, és még az eddiginél is valóságosabb a mozgásuk. A demóban az egyik osztott pálya szerepel azok közül, melyeken a teljes verzióban játszhatunk; az egyik irány a rövidítés, de talán mégsem a legmegfelelőbb útvonal – a másik tele van fegyverekkel, ami kiemeli a játék taktikai oldalát. Ki kell dolgoznod a versenystratégiád, ha győzni akarsz.

■ **Irányítás**
 [X] gyorsítás
 [O] fegyver eldobása
 [C] tűz
 [A] nézetváltás
 [L1] hátsó nézet
 [L2] bal légfék
 [R1] hiper-hajtóerő
 [R2] jobb légfék



Szaggass körbe a Wip3out pályáin, ahol a másodperc törtresze alatt kell döntened – a sebességet vagy a taktikázást választod?

■ **Egyéb jellemzők:**
 Hét újfajta fegyver, teljes két-játékos a képernyőn játék, a zenei tételek előadói között szerepel az Underworld, a Chemical Brothers, és Paul Van Dyk, nyolc nagy felbontású kör, nyolc csapat... Mi lehetne még? Retúrjegy a Vénuszra?

■ **További infók:**
 Megfelelően futurisztikus leírást olvashatsz az ehavi számban.



A jól ismert Designers Republik külső és a Chemical Brothers hangjai egyből hazarepítenek – a Vénuszra...

No Fear Downhill Mountain Biking

KIADÓ:

Codemasters

MŰFAJ:

Mountain bike verseny

VERZIÓ:

Játszható demo

Egy újabb aranyérmes a PlayStation-re. A *NFDMB* pörgős verseny, amely nem hasonlít semmilyen eddigi játékra. Kemény pályákon kell leküzdened magad és a bringádat, amilyen gyorsan csak tudod, olyan ellenfelekkel versenyezve, akik valószínűleg nem sokat bémáznak majd... és még csak leizzadnod sem kell. Mint minden versenyprogramban, az időjárás itt is fontos szerepet kap: a terep szinte azonnal átalakul egy zivatar hatására. Van egy csomó trükk is, ezek egyébként a teljes verzió akadálypályáján külön bemutathatók. Ez az ígéretes darab tényleg bevisz az er-



A szív hevesen ver, az ujjak a gombokon, nem számít a defekt... próbáld ki a mountain bike versenyek izgalmát a PSM demo CD-vel!



Vigyázz a fákra - kimondottan rosszindulatúak...

dőbe - persze csak képtelen. És még valami: vigyázz a fákra - megvan az a rossz szokásuk, hogy eléd ugranak...

■ Irányítás

- ⊗ pedálózás
- ⊙ ugrás
- ⊞ első fék
- ⊡ hátsó fék
- R2 nézetváltás

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban fejleszteni lehet a bringát. Nyolc versenyző áll rendelkezésre (ezek közül kettő titkos), és mindegyiknek más az erőssége a négy képességből: egyensúlyérzék, erő, felépülési sebesség, állóképesség. Tíz helyszín van, mindegyiken három pálya a különböző képességű játékosoknak.

Point Blank 2

KIADÓ:

SCEE

MŰFAJ:

Arcade lövöldözés

VERZIÓ:

Játszható demo

Végre egy újabb játék, amire beizzíthatjuk a G-Con 45-t - e hónapban ünnepelehetjük egy abszolút nyerő arcade klasszikus visszatértét: az utolérhetetlen *Point Blank*-ról van szó. Bár a játék kimondottan a G-Con 45-re épül, joypad-dal is játszható; ez néha megnehezíti, néha megkönnyíti a dolgunkat. A játék mulatságos szereplői, Dr.Dan és Dr.Don, mindenféle lövöldözős örületbe vezetnek

majd. A demóban, bár a másik kettőt is megmutatják, csak az Advanced Arcade Mode (haladó szintű lövöldözés) kipróbálására adódik alkalom, ami az ⊗ gomb lenyomásával indítható. Van még lehetőség Two Player Mode-ra is (két játékos mód); mindkettő számos pályán teszi majd próbára lövöldözési képességeidet. Mindkettőben jónéhányszor kell majd eltálni az adott célpontot - ha gyakran elvéted, egyből bukod a pályát... Jó vadászatot!

■ Irányítás

- ⊙ (joypad használatakor) tűz

■ Egyéb jellemzők

Mire a *PB2* a boltokba kerül, jónéhány játékmód megtalálható lesz benne, többek között a Theme Park Mode (vidámpark: akciójáték egy RPG elemmel, ahol a játékosnak meg kell mentenie egy szomorú leányzót), és a Party Mode (csoporos játék), ahol egyszerre akár nyolcan is versenyezhetnek egymással.

■ További info

Vadászd le a leírást!



Kikapcsolódás az egész fegyvermániás családnak. A *PB* örömmel látott visszatérése - célozz, tüzelj lygyorosan és pontosan, és tiéd a győzelem.

Lego Racers

■ **KIADÓ:** Lego Media
 ■ **STYLE:** Gokart verseny
 ■ **PROGRAM:** Játoszható demo

E Imúltak már azok a napok, amikor a legnagyobb gondod az volt, hogy kifogysz az egyesekből és a kettesekből (az egy-butykos és két-butykos elemekből, ahogy azt a szakértők hívják). A régi kedvenc, a Lego visszatér, még hozzá eme igényes racer formájában. És nem kell félni, a Lego biztosította, hogy ne fogj ki az építőkockákból! Elég nehéz lesz majd egy olyan autóval versenyezni, ame-

lyeknek két – eltérő méretű – kereke, és ház-ablaka van... A demóban hat másik versenyzővel mérheted össze az erődöt, az Imperial Grand Prix-n. Három pilóta közül választhatsz: Scooter, egy Sir Austin Powers-stílusú figura, stílusos Lego-frizurával; Turbo Charger, aki jól védett, és mindenre elszánt; és végül Robo Racer, aki az arcából ítélve már átesett néhány komolyabb baleseten...

■ **Irányítás**
 ⊗ gyorsítás
 ⊕ nézetváltás

Ⓢ
 Ⓢ
 L1
 L3

első nézet
 vissza
 felvett tárgy használata
 térkép

■ **Egyéb jellemzők**
 A teljes verzióban 12, 4 téma köré csoportosított pálya található majd, mint például a kalózos vagy az űr-téma. Igazi Lego-kockákból kell összeraknod az autódát egy Lego garázsban, és kiválaszthatod a neked leginkább tetsző fejet, testet, karokat, és sisakot. Szerintünk ez az egyetlen olyan játék, ahol megvan a lehetőséged egy teljesen személyre szabott pilóta összerakására, aztán darabokra törésére...

■ **További info**
 Lépj a gázra, és meg se állj a teljes leírásig!



Szálgassz körbe a három Lego-versenyző egyikével

R/C Stunt Copter

■ **KIADÓ:** Virgin Interactive
 ■ **MŰFAJ:** Helikopter szimulátor
 ■ **PROGRAM:** játoszható demo

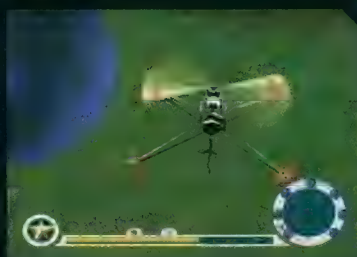
A z első ilyen stílusú játék a PS-n: a R/CSC bizony egyedülálló – soha ezelőtt még nem orvondhatték a PSM1 iródai távirányítású helikopter-szimulátorok látogatásának. Ez a darab

bizonyosan próbára teszi képességeidet; ahhoz, hogy végig vidd, sok időt kell majd eltöltened a gyakorló módban (Training Mode). A demóban az R/CSC alapos tréningprogramján eshetsz át – tíz gyakorlatban kell megfelelned. A szint legvégén a megmérettetés következik: körül kell repülnöd az Istállót. Állítsd be a magassági kormányt, tekerd a kormánylapátot, és már indulhatsz is.

■ **Irányítás**
 Bal analóg kar: Tolóerő (fel/le)
 Jobb analóg kar: Balra/jobbra

■ **Egyéb jellemzők**
 A teljes verzióban hat minikopter irányítását sajátíthatod el mesteri szinten, hogy aztán különböző pályákon tehesd próbára manőverezési képességeidet – ahogy eddig a PS-n még soha.

■ **További info**
 Az R/CSC teljes leírása a következő számban jelenik meg. Gyakorolj!



Amíg nincs saját pilótád és géped, az R/CSC betölti a hiányt. Bánja a fene...



Tedd próbára távirányítású helikopter-manőverező képességeidet az R/C Stunt Copter-rel – csak töltsd be a PSM1 CD-t.

**david
bowie**

**andrew
goth**

**rachel
shelley**

**és
goldie**



hamarosan a mozikban!

Um Jammer Lammy

■ KIADÓ: SCEE
 ■ MŰFAJ: Rock/rap zenei játék
 ■ VERZIÓ: Játszható demo

Elő a wah-wah-vall! Ha nem tudod, miről van szó, nyilván nem nézted még meg a demo CD-t. Az *UJL* fennsége darab, ez kétségtelen. Hány másik játékot tudsz mondani, ahol egy kutya-tüztöltő és egy hagymafejű ex-harcművész ilyen ujj-iztító szórakozással szolgál? Masaya Mastsuura, a készítő egy szóval jellemezhető: géniusz. Nagy bátorság kell egy olyan program írásához, amely – gasztronómiai hasonlattal élve – olyan, mintha egy bezsírozott kanállal próbálnád megenni a sushit... Csak mert más, ettől nem lesz kevésbé élvezetes. Mindenkinek ajánljuk ezt a játékot, amely egy- és több játékos módban is megállja a helyét. A demóban te és az ellenfeled egyenként küzdötök meg a négy lábú tüztöltővel, aki

nagyon forrón szereti, több szempontból is. Tényleg nagyon egyszerű: a képernyő tetején megjelenő gombokat kell lenyomni, amikor a te játékosod jelenik meg a keretben. Ha inkább kötetlenebb freestyle-ra vágysz, improvizálj! Lehet, hogy nem vagy egy Hendrix, de az *UJL* egy példányának birtokában csak a vájtfülűek mondanak meg a különbséget.

■ Egyéb jellemzők
 Lehetőség adódik összefutni néhány öreg cimbiddel, mint PaRappa vagy Chop Chop Master Onion.

■ További info
 Újságunk számos titokkal szolgál.



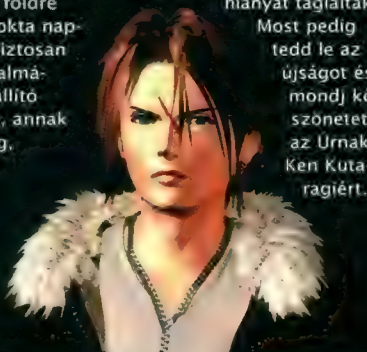
„Gyerünk azzal a tüztöltőcskendővel, Lammy...” Nyugi. Ez csak egy játék...

Final Fantasy VIII

■ KIADÓ: SCEE
 ■ MŰFAJ: RPG
 ■ VERZIÓ: Videó

Ki hitte volna, hogy egy toll ennyi macerát okozhat? Aki földre tápasztott füllel szokta napjait eltölteni, már biztosan hallott a demo tartalmáról, és a lélegzetelállító grafikáról. Aki nem, annak most itt a lehetőség, hogy megnézze, miről van szó. A *FFVIII* végre megérkezett, a sorsa elrendeltetett: egyike lesz a legsejtelmesebb

játékoknak, amiket ez a konzol valaha látott. Talán ez, és a nemsokára érkező játszható demo véget vet azoknak a vitáknak, amik a PS-re való fejlesztés hiányát taglalták. Most pedig tedd le az újságot és mondj köszönetet az Úrnak Ken Kutaragiért.



Csodálatos színhelyek, gyönyörű animáció, észbontó frizurák – és ez még csak az intro. Készülj: itt a *FFVIII*.

F1 '99

■ KIADÓ: SCEE
 ■ MŰFAJ: Forma 1 szimulátor
 ■ VERZIÓ: Videó

Ez az egyetlen biztos módja, hogy bejuss a F1 világába – és ne megnyúzva vagy mentőben gyere ki onnan. Most az SCEE úgy tűnik, beletrafált a közepébe. Az előzetes tapasztalatokból tanultva, az évezred utolsó versenyévédjája igen jónak ígérkezik. Minden benne van, ami az F1-et jellemzi: izgalom, ütközések, karambolok, és az isteni Murray Walker – az *F1 '99* élethűen szimulálja a '99-es szezont. Nézd végig ezt a nagyszerű videót: és látni fogod, hogy a pályákat mennyire tökéletesen modellezték. Az összes régi pálya ott van, az új malajziaival együtt. Mindenki követ el hibákat, a *F1 '98* az élő példa rá, de most a SCEE orvosolta a problémákat. A lámpák mindjárt zöldre váltanak, és akkor gázt, gázt, GÁZT!!!



Több izgalom, és több akció, mint a Való Élet™-ben. Kövesd figyelemmel a '99-es szezont az *F1 '99*-cel!



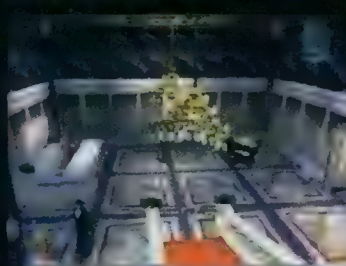
CD MELLÉKLET

Mission: Impossible

■KIADÓ: Infogrames
■MŰFAJ: Kémes akció-kaland
■VERZIÓ: Videó

Ta-daaaa / Ta-daaaa / Ta-Dal". Ki meri azt mondani, hogy már nem csinálnak olyan játékeket, mint azelőtt? Ha létezik játék, amitől kedved támad leküszni egy ereszcsontrán, hát akkor ez az. A MI tökéletesen visszaadja egy szuperkém életének hangulatát. Öltönyök, jól öltözött nők, robbanó rágógumi – erről szól az igazi játék. Aki azt gondolná, hogy Mr. Hunt titkosügynök, megkapván egy feladatot, amelyből nem valószínű, hogy élve jön vissza,

minden ügyességét latba veti, hogy elkerülje a tűzvonalat; nos, az téved... Ethan Hunt különleges ügynök több titkos akciót él meg, mint a Kray fivérek csúcskorukban.



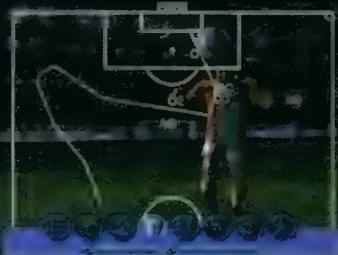
„Ez a videó három perc múlva megsemmisíti önmagát...” Ha a CD-t berakod a sütőbe.

LMA Manager

■KIADÓ: Codemasters
■MŰFAJ: Futball menedzser
■VERZIÓ: Videó

Mint az első kizárólag PS-re íródott focimenedzser-program, az LMAM új műfajt kíván teremteni; szintén az első játék, amiben a '99-'00-s évad minden csapata és játékosa szerepel. A League Managers Association (futball-bajnokságok szervezete) segítségével, és Alan Hansen felügyelete alatt a Codemasters bizonyosan gölt lö. A pörgő tempójú demo bemutatja, hogy a játék igen csak aktív; az LMA eltávolodott a

régi stílusú menedzser-programoktól, ahol a játékos ideje nagy részét számok állításával töltötte, hogy egy olyan akciódús játékká váljon, amit ebben a műfajban még nem láthattunk.



Ügy véled, te jobban csinálnád? Mr. LMA Manager biztosan...

40 Winks



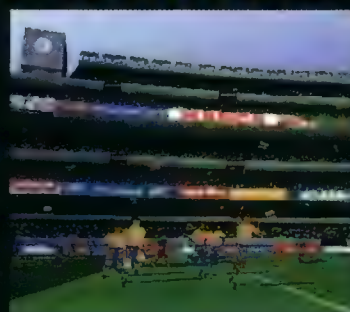
■KIADÓ: GT Interactive
■MŰFAJ: 3D kaland
■VERZIÓ: Videó

Emlékszel arra a jelenetre a Poltergeist-ből? A kislány benéz az ágy alá, semmi sincs ott, és mielőtt bármit szólhatnál, már egy másik világban van, ekto-plazmával borítva. Fura dolgok történhetnek, miután elalszol... A GTI kalandjátékában Ruff és Tumble, egy ikerpár álmaiban járhat; a fáradt pár egy tudatalatti világban találja magát, ahol az álmok igencsak valóságosak. A videó ott kezdődik, amikor Ruff és Tumble megpróbálják meg-

Éjjel, éjjel. Aludj jól. Óvakodj a NiteKap-tól... Nézd és csodáld a GTI esti meséjét!

menteni a Wink-eket (ők azok, akik miatt álmodik az ember) a gonosz NiteKap-tól (a rémálom ura). Lehet, hogy gyerekjátéknak tűnik, de nem volt olyan egy óriási narancssárga erszényes borzzal való játék is? Az idei év egyik leendő nagy sikerébe nyerhetsz most bepillantást.

This Is Football



■KIADÓ: SCEE
■MŰFAJ: Focí-szimulátor
■VERZIÓ: Videó

APSM örül, hogy egy kicsit fel tudott fedni abból, ami a SCEE eddig legjobban őrzött titka volt; a fejlesztők elhatározták, hogy elkészítik minden idők legjobb futball-játékát (erre utal a cím is: Ez a futball) – és úgy tűnik, valóban közel járnak... A részletesség eddig soha nem látott mértékű – elég csak a stadionokat megnézni; a hangszínyt az épp-most-jövő-k-meccsről hangulat visszaadására helyezték. Ez valami nagynak a kezdete. Valami nagyon nagynak...



Az ott egy stadion, az emberek a játékosok, az a zöld izé a fu. A játék? Ez a futball...



GAME SIKERLISTA

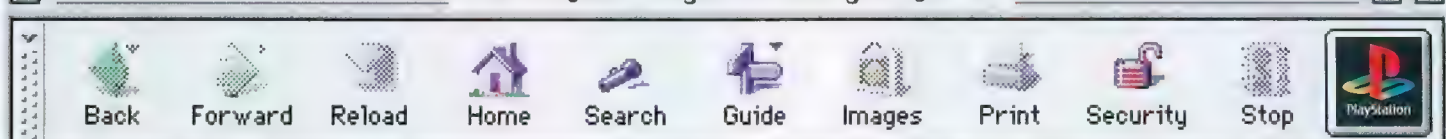
Ebben a hónapban nem igazán árasztottak el bennünket az új játékok, alig csurran-cseppent valami, de az mindjárt az októberi lista élére. A GTi *Driver*ét csakis egy igazán jó játék foszthatja meg csúcspozíciójától – gondoltuk. A *Syphon Filter* tényleg nem rossz, de hogy lehet, hogy a *Silent Hill* csak a második?

Említésre méltó újdonság még a listán a *Tiger Woods '99* és az *Everybody's Golf*, míg a visszatérő nagy kedvenceket *Colin McRae* vezeti, és a nyomában ott liheg a *Tekken 3* is. Ugye, ugye? A PSM megmondta: ne becsüld le a platina erejét...

	1 (ÚJ) SYPHON FILTER SCEE Mester Dienes alkotásának, amelyben a PlayStation legjobb akciójátékát a legújabb generációra is áthozták.
	2 (ÚJ) SILENT HILL Konami Mindenki tudja, hogy a Silent Hill a legújabb generációra is áthozták.
	3 (ÚJ) DRIVER GTi Mindenki tudja, hogy a Driver a legújabb generációra is áthozták.
	4 (ÚJ) TIGER WOODS '99 Infogrames Mindenki tudja, hogy a Tiger Woods '99 a legújabb generációra is áthozták.
	5 (ÚJ) EVERYBODY'S GOLF Infogrames Mindenki tudja, hogy az Everybody's Golf a legújabb generációra is áthozták.

6.	(4)	Brian Lara Cicket	Codemasters
7.	(9)	Player Manager 98-99	Infogrames
8.	(8)	Metal Gear Solid	Konami
9.	(3)	FA Manager	Eidos
10.	(7)	Ape Escape	SCEE
11.	(11)	AK's Smash Court Tennis	SCEE
12.	(ÚJ)	Tiger Woods '99	EA
13.	(RE)	Colin McRae Rally	Codemasters
14.	(13)	GTA Double Pack	Take 2
15.	(12)	FIFA '99	EA
16.	(5)	Street Fighter Alpha 3	Virgin
17.	(15)	Rugrats	THQ
18.	(10)	Gran Turismo	SCEE
19.	(RE)	Tekken 3	SCEE
20.	(19)	Resident Evil 2	Virgin
21.	(RE)	Time Crisis	SCEE
22.	(17)	Final Fantasy VII	SCEE
23.	(29)	Tomb Raider III	Eidos
24.	(20)	A Bug's Life	SCEE
25.	(28)	Crash Bandicoot 3	SCEE
26.	(16)	Premier Manager '99	Gremlin
27.	(ÚJ)	Omega Boost	SCEE
28.	(31)	Monopoly	Hasbro
29.	(21)	Point Blank	SCEE
30.	(22)	Spyro The Dragon	SCEE
31.	(RE)	Tetris Plus	JVC
32.	(35)	Music	Codemasters
33.	(ÚJ)	Everybody's Golf	SCEE
34.	(33)	Triple Play Baseball	EA
35.	(25)	Wing Over 2	JVC
36.	(30)	Marvel Vs Street Fighter	Virgin
37.	(14)	Ridge Racer Type 4	SCEE
38.	(26)	Bloody Roar 2	Virgin
39.	(18)	Civilization II	Activision
40.	(24)	C & C Realisation	Virgin

Üdvözzük a PlayStation világhálójában



A GTA piszkos üzlete az egész világot érinti. Hol lehetne ezt jobban kitárgyalni, mint a Weben?

Atömegek kedvencének, a kultuszvá váló *Grand Theft Auto*-nak köszönhetően nem csoda, hogy a világháló valóságos telet van az alvilági versenynek dedikált oldalakkal. A közzelgő *GTA2* kiadása pedig csak növelni fogja bűnös hírnevét. A hivatalos *GTA2* oldal meglátogatása teljes rálatást nyújt a játék háttérére és magára a történetre. „Orosz és Japán bevándorlók, aljas személtládák és vallási szélsőségesek, örültek és gén-manipulált automaták mind irányítani akarják a várost...” Nyomasztó dolgok fenyegetik a Metropolis nyugalmát, s mindennek tetéjébe undorító, tömény löporfűst borít el mindent. Mindez a könyörtelen Zaibatsu testület irányítása alatt zajlik, akik óriási hatalmat gyakorolnak a város felett. A SWAT csapatok, a CIA, és a katonaság karöltve veszik fel a harcot a tömeges bűncselekmények ellen. Megnézheted a CIA hivatalos Web helyeit is, hogy megismerkedhess az igazi alvilág tevékenységével. Elképzeléseik, küldetéseik, és értékeik – mindről olvashatsz, sőt még munkát is vállalhatsz, ha az Egyesült Államok állampolgára vagy.

De ne bízd el magad a CIA látszólagos nyíltságától. A CIA csak azt mondja el neked, amit szükségesnek lát... A *GTA* múltjáról és jelenéről szóló teljes információ beszerzéséhez nézd meg az **Extreme Getaway** honlapját, amelyet „mindent a *GTA*-ról” jellege alatt találsz. Itt nem csak a *GTA2* elődeiről találsz információkat, de sok olyan érdekes hírt is megtudhatsz még, mint „Tiffany *GTA* szentélye hivatalosan júl. 31-én ünnepli első születésnapját! Gratulálunk Tiffany! Kiklikelj rá, hogy felfedezd, mi mindenről szól a dolog. Azt is megtudhatod, miről beszélnek szerte a világban a *GTA* rajongók... A fiúk a *GTA Canada*-val kapcsolatban a segítséget kéri, a három város meghatározásában, amelyek szerepelhetnek majd a *GTA Canada 2*-ben.” Esetleg valami küldetés Montreal-ban?

Catherine Channon

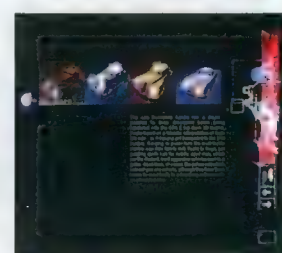
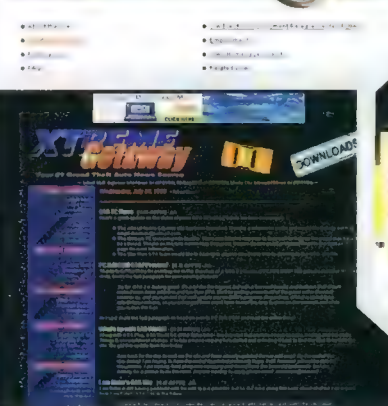
AZOK A BIZONYOS *GTA* CÍMEK TELJES EGÉSZÉBEN...

Hivatalos *GTA2* cím: www.GTA2.com

Hivatalos CIA cím: www.odci.gov/cia

Extreme Getaway: www.gtaxtreme.net

GTA Springfield: www.manderson.freemove.co.uk



Rengeteg gengszter mászkál odakint, és ki tudja mire indulnak be. Menjünk a Webre a magvas részletekért.

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPIJÁTÉK MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta, 96 oldalon!

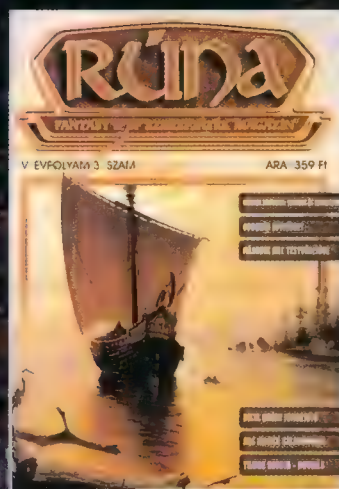
RÚNA MAGAZIN

Keresd a szakboltokban és az újságárusoknál!

M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica

Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK

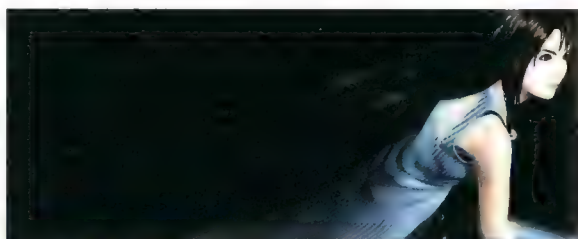


SZEREPIJÁTÉK • FANTASY • SCIENCE FICTION

E G Y E T L E N L A P B A N

wisszhang

EHAVI LEVÉLÖZÖNÜNKÖN SIKERESEN ÁTRÁGVA MAGUNKAT A BILLENTYŰZETIG, KÖVETKEZZEN A LEVELEZÉSI ROVAT A LEGÉRDEKESEBB HOZZÁSZÓLÁSOKKAL ÉS NÉMI EZREDOVÉGI ÉLETÉRZÉSEL



Mindjárt a dolgok elején idéznék egy teljesen objektív, (számunkra kedvező hangvételű) írást, mely XY, kedves, tájékozott, és igen széles látókörű olvasónk leveléből származik:

"Igazán jól sikerült a magyar PSM! Jó a játékok kiválasztása, az írások stílusa, és lap minősége is. A magyar vonatkozású interjúkat is örömmel olvasom, hiszen egy szakmai lap sem korlátozódhat a játékleírások kizárólagos közlésére. Apró színes hírek és kitékintés a nagyvilágba, minden megvan ebben az újságban, ezért is lettem

az előfizetőjük. További jó munkát kívánok!"

Igazán jól esik a pozitív kritika, hiszen ezzel igazolva látjuk munkánkat. Továbbra is igyekszünk mindenben rászolgálni a dicséretekre. Nem úgy, mint napjaink játékfejlesztői, egy érdekes vélemény szerint:

"Azért írom ezt a levelet, hogy válaszoljak a korábbi számban feltűnt Spectrumos összehasonlításra (gondolom a Régi Szép Napok c. tételre utal - szerk.). Van PlayStationöm és ami meglepő, még megvan a család régi kedvence is,

a ZX Spectrum, még hozzá működőképes állapotban. Sokszor előfordult már velem, hogy némelyik PSX játékot elunva bekapcsoltam az öreg gépet, és elindítottam az Elite nevű programot, ami szerintem továbbra is a legjobb. Lehet, hogy grafikailag nem versenyképes, de a játék maga sokkal élvezetesebb, mint némelyik manapság. Ezért számomra a nosztalgikus összehasonlítás eredményeként a régi játéktervezők nyertek."

Nos, leveled olvasatán a következők jutottak eszembe:

1., A Spectrumnak a PSX grafikus képességeivel való összehasonlítása (tizéves élmények felidézése révén) oda vezetett, hogy a ZX tényleg nem versenyképes 2., Azért a Horace Goes Skiing, a Penetrator vagy a Harrier sem voltak falrengető ötletek, de akkoriban bizony népszerűvé váltak, hiszen nem volt náluk jobb. Ami nem jelenti azt, hogy ne tudtunk volna már akkoriban jobbat elképzelni. 3., Elite - O.K.

Squall Leonhar
スコール レオンハー



Más. Válaszul Némedy Vanda (női olvasóink is vannak!) és több kedves levélíróknak, akik a valódi, műanyagdobozt hiányolják a CD körül meggyezném, hogy egyelőre természetesen az újság árának szinten tartása szab csak határt képzelőerőnknek - tehát magunktól is eszünkbe jutott a színes dobozzal a gyűjtők kedvére tenni, s talán már a következő évezredben sor is kerülhet a dologra... (ez olyan frappáns volt, régóta vártam már, hogy alkalmazhassam).

Idéznék:

"(...) a Tips & Tricks -el kapcsolatban... ez ugye egy teljesen független, külön újság lenne?"

Kérdezi igen helyesen Ferencz Csaba, Marosbélről, s a válaszuk: reményeink szerint, ha a tárgyalások megfelelően alakulnak, és a T&T magazin megvalósul, akkor ezt mindenképpen külön, önálló újságként teszi majd.

Eddig szinte mindenben egyetértettem a beérkező levelek íróival, de azért vannak disszonáns hangok is. Gondolok itt mindjárt azon nem is kevesekre, akik a CD-ről a soundtrack-eket hiányolják.

Vajon a zenei újságok CD-iről nem hiányzanak PSX játékok? Nekik nem írnatok esetleg?!

Egyébként, csak a ti kedvetekért, a jövőben majd lesz játékműzene is a CD-n, de lehallgatjuk róla, mondjuk a Tomb Raider vagy a FFVIII demóját. Ha! Erről jut eszembe egy nagyon lényeges,

Komoly felhívás az olvasókhoz.

Napi munkája során a PSM stábja gyakran ütközik a felkiáltást, meglepetést vagy méltatást kifejező hangutánzó-hangulatfestő szavak használatának prolemtikájába. Hogy mire is gondolok? Hát azokra a bizonyos "ó", "hah", vagy a kissé angol-amerikai "wow" szavakra. A probléma pedig az, hogy nincs is annál



zavaróbb, mint ha egy ilyen, számunkra idegen, a környezetéből kellemetlenül kieső szóval tesszük dögössé az olvasók amúgy gördülékenyen sima betűfalását. Vegyük pl. az "ó"-t! Újságunk témái szempontjából ez túl decens, nem is beszélve az "ah"-ról, amit a valós életben utoljára 1914-ben hallhatunk az Angolkisasszonyok valamely Nevelőintézete felől. A képregény-fordításokban gyakran szereplő "aaooorghhhhh" (ki tud ennyi h-betűt kiejteni?) szintén nem az ideális megoldás. De akkor vajon melyik az? Melyiket használjuk, mondjuk a Quake II-egy jól sikerül-

tebb jelenetét méltatandó, vagy a Wip3out leírásában, amikor azt akarjuk érzékeltetni, hogy egy gép úgy húzott el mellettünk, hogy csak na? Ebben kérem olvasóink segítségét - szabadon választott felkiáltó-szó pályázat formájában, melynek legsikerültebb alkotásait apró, műanyagból készült figurákkal*, és a szónak PSM-ben való gyakori szerepeltetésével honorálnánk. Mellesleg egy táblázatos formájú kiértékelést is készíthetnénk.

Zárszóul, miután biztosítok mindenkit, hogy továbbra is nagyon várjuk leveleiteket, nem is

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.

1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.

Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

beszélve kisdéd
pályázatunkra érkező
irodalmi remekeitekről,
tehát E-mail, levél, bármi
jöhet - álljon itt egy
szöveggörnyezetéből
kiragadott idézet
Gyarmati János, Bp-i
olvasónk leveléből.

"(...) kicsiny hazánkban
ez az újság jelen pillanat-
ban minden szempontból
a legjobb, igazi profi
munka; mind terjedelmét
és tartalmát tekintve is."

* Lásd Butik rovat

APRÓ COM. KFT

PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és
szoftverek teljes kínálata. Elender Internet előfizetés.
II. Bp., Mária Remetei út 116. Tel.: 275-80-70

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTEKKLUB

PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése.
Salgótarján, Kassai sor 12.
Tel.: 20/9-770-709

PREDÁTOR VIDEÓJÁTEKOK

MINDEN AMI VIDEÓJÁTEK, GÉPEK, PROGRAMOK
TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJI!
TEL.: 76/460-474; 06-20/9-692-899

MEGA TOP-X

PSX játékok nagy választékban kipróbálási
lehetőséggel. Akciós software és hardware.
9400 Sopron, Füredi sétány 6.

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA

Sony, Nintendo adás-vétel-csere-gépkölcsönzés.
9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
Tel.: 06-20/9-565-322

VIDEÓJÁTEK SZAKÜZLET

PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy
PC CD-ROM játékok bő választékban.
8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

NINTENDO SHOP-ON

SOPRON LEGNAGYOBB VIDEÓJÁTEKSZAKÜZLETE
9400 Sopron, Újteleki u. 50.
Tel.: 99-333-195

JÁTEKÁLLOMÁS

SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
KELLÉKEK ADÁS, VÉTEL, CSERE.
Gödöllő, Szilhat u. 4.

NEW GAME

ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: (20)-988-4883
5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

KONZOL STÚDIÓ

VIDEÓJÁTEK-KONZOL SZAKÜZLET ÉS SZAKSZERVÍZ.
Tel./Fax: 218-1925. 06-20/9-888-337
Nyitva: H.-P.: 11-19; Szo.-V. 9-13

HOOLIGAMES

SONY PSX ALAPGÉP, KIEGÉSZÍTŐK
PROGRAMOK, KEDVEZŐ ÁRON KAPHATÓK.
VI. Bp., Szondy u. 14. Tel.: 3324-681

NINTENDO ÜZLET

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
V. Bp., Váci u. 7. Tel.: 2667-134

NINTENDO ÜZLET

PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
VI. Bp., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

MEGACOMP

Minden Playstation játék
3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
XX. Bp., SZENT ERZSÉBET TÉR 10.

SIGNAL COMPUTER KFT

TV-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok.
Folyamatos AKCIÓK!
1135 Bp., BÉKE ÚT 100. TEL.: 340-8544

GAMES WORLD BT.

NAGY VÁLASZTÉKBAN SONY PSX, NINTENDO 64
GAME BOY VÁSÁRLÁSA, CSERE-BERE.
1191 Bp., Hunyadi u 10-14

JÁTEKÁLLOMÁS

Segítünk játszani! Állítólag olcsók vagyunk!
Hívj: 40-50-350. XVI. Pálya u. 104

FIGURA PLAYSTATION

1066 Bp. OKTOGON TÉR 3.
TEL.: 06/1 343-5895
NYITVA TARTÁS : H-P 10-18, Szo.10-14.

GAMESTATION

SONY P.S.X. GÉP-JÁTEKOK ADÁS-VÉTEL-CSERÉJE
XVI. ONDVEZÉR 41. NY.: H-V 12.30-20.00-IG.
TEL.: 06-209-291-248

PLAYSTATION SZERVIZ

TEL.: 06-30-951-6582

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ

PSX gépek adás-vétel-csere+kipróbálási lehetőség.
N64, Superintendo, Gameboy csere.
1173 Bp. Pesti út 44/A.; Tel: 06-30-942-8109

MARIO HOUSE

Nintendo, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek
és játékprogramok, adás-vétel és csere.
Lego adás-vétel.
1139 Budapest, Úteg u. 29; Tel.: 339-43-53

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük lépjen kapcsolatba

Horváth Henrikkel
(1) 457-1135

Hirdetőinknek ingyenes
szövegírást és grafikai kivitelezést biztosítunk.

KONZOL STÚDIÓ

Minden ami...

PlayStation

NINTENDO⁶⁴

AKCIÓS ÁRAK!

SZAKÜZLET,

SZAKSZERVÍZ

Bp. IX., Kinizsi u. 27. Nyitvatartás:
Tel./FAX: 218-19-25 H-P : 11-19
Tel: 06-20-9888-337 Szombat : 9-13

SEGA CD-k

2500 Ft-os egységáron eladók.
ÉRD.: 352-8576

FINAL FANTASY VII. - VIII.

teljes leírását eladnám, 150 oldalas.
ÉRD.: MIKI, 291-4222

ELADÓ 2 DB. PSX GÉP.

ÉRD.: ROLAND 06-20-33-46-778

EREDETI PSX LEMEZEK (32 DB.),

folyamatosan bővülő választékkal eladók,
illetve cserélhetők.
Irányár: 4-12000 Ft. PSX gép és tartozékai is eladók.
TEL.: 06-60-460-064

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTEKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTEKOT, PERIFÉRIÁT,
MEMÓRIÁT RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
JÁTSZÓTÁRSAT KERESÉL?

KÜLDJ LEVELT VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK INGYENES HIRDETÉSI LEHETŐSÉG
20 SZÓIG

E-MAIL: HORVATHH@DCCO.HU
TEL.: 06-1-457-1135

LAPZÁRTA: OKTÓBER 18.

**FIZESÉN ELŐ A PLAYSTATION MAGAZINRA EGYETLEN
TELEFONHÍVÁSSAL OTP BANKKÁRTYÁNÁL!**

Önnek nem szükséges csekkek kitöltésével, postázásával
fáradnia. Lapunkat telefonon is megrendelheti és az OTP
bankkártyája segítségével egyúttal ki is fizetheti.
Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálat a

(06-1) 266-0000

számon hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: Színház, koncertjegy
vásárlás, repülő-, hajójegy megrendelés, Hírlap előfizetés

A PSM 05 TARTALMÁBÓL

MONSTER SPECIAL!

Dino Crisis

Menekülj! Elszabadult egy sereg dino és a PlayStationöd felé tart. Olyan, mint a Resi, csak raptorokkal! Juji!

Quake II

Menekülj megint! Közeleg a lövöldözős űr-horror, mely garantáltan az életedre tör!

És ha mindez nem elég...

- Kritika és demo az F1 '99-ről, a Metal Gear Solid: Special Missions-ről és néhány RPG figura a Final Fantasy VIII-ból...
- Bemutatjuk a FIFA 2000-t és az Unreal-t
- Tippeket adunk az ijesztő Silent Hill-hez
- Megtudhatod a legújabb híreket a PS2-ről

A LEGFRISSEBB HÍREK, ELŐZETESEK:

- | | |
|--------------------|----------------------|
| • FIFA 2000 | • FIGHTING FORCE 2 |
| • TOMB RAIDER: TLR | • GTA 2 |
| • GRAN TURISMO 2 | • TOY STORY 2 |
| • DEMOLITION RACER | • MISSION IMPOSSIBLE |
| • UNREAL | • ISS PRO EVOLUTION |
| • MUSIC 2000 | • SOUTH PARK RALLY |
| • PAC-MAN WORLD | • TARZAN |
| • EXPENDABLE | • WCW MAYHAM |
| • CHOCOBO RACING | • RAINBOW SIX |

LEMEZMELLÉKLETÜNKÖN: **QUAKE II** (JÁTSZHATÓ) **DINO CRISIS** (JÁTSZHATÓ) **METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS** (JÁTSZHATÓ)
THIS IS FOOTBALL (JÁTSZHATÓ) **40 WINKS** (JÁTSZHATÓ)
SOUL REAVER (JÁTSZHATÓ-ÚJ!) **FINAL FANTASY VIII** (VIDEO) **THE X-FILES** (VIDEO) ÉS MÁS EGYEBEK!

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMO CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

MEGJELENIK
NOVEMBER
9-ÉN

Virtual World

TOVÁBBRA IS TART A PSM ÉS A VIRTUAL WORLD
KÖZÖS AKCIÓJA: AMENNYIBEN ÜZLETEINKBEN
OKTÓBER 10-IG JÁTÉKOT VESZEL (VAGY RENDELSZ)
ÉS FELMUTATOD (VAGY BEKÜLDÖD) A JOBB ALSÓ
SAROKBAN LÉVŐ KUPONT,

**AKKOR AZ ÚJSÁG ÁRÁT (1990 FT)
LEVÁSÁROLHATOD !!!**

CSAK NÁLUNK!

ÍZELÍTŐ ÁRLISTÁNKBÓL:

Araink az Áfát és a
levásárolható kedvezményt
már tartalmazzák!

AKCIÓS AJÁNLATAINK:

Részletekről érdeklődj üzleteinkben!



PlayStation
SMALL SOLDIERS
+ kontrollér
6990 Ft



THE X-FILES
11990 Ft



KONTROLLEREK:
már
1890 Ft-tól



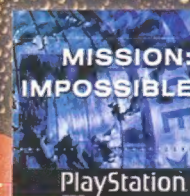
FORSAKEN
PlayStation
1990 Ft



MEMÓRIA KÁRTYA:
már
1890 Ft-tól



PISZTOLYOK:
már
5490 Ft-tól



**MISSION:
IMPOSSIBLE**
PlayStation
11990 Ft

OLCSÓBBAN SZERETNÉL VÁSÁROLNI?
AKKOR MOST NÉZZ BE HOZZÁNK ÉS HOZD
MAGADDAL MEGUNT PLAYSTATION
JÁTÉKAIDAT, MELYEKET AKCIÓNK KERETÉBEN
VÁSÁRLÁSKOR BESZÁMÍJTUK !!!

Nemsokára itt a **Final Fantasy 8**! Már most
rendeld meg, mielőtt hiánycikké válna!
TELEFONÁLJ MOST!!! 345-8118

MAMMUT ÜZLETHÁZ

1022 BUDAPEST LÖVŐHÁZ U. 4-6. II. EM.

TEL: 345-8141

ALFA CD CENTER

1148 BUDAPEST, ÖRS VEZÉR TERE
AZ IKEA ELŐTT (23-AS PAVILON)

TEL: 2222-350

All Star Tennis '99	9990
Armored Core	1990
Asterix	11990
Auto Destruct	1990
Baby Universe	1990
Breakpoint	1990
Bug's Bunny	11990
C3 Racing	8990
Carnage Heart	1990
Colin Mac Rae Rally	7990
Crash Bandicoot 3	9990
Croc Pl.	6990
Croc 2	11990
Devil's Dice	6990
Doom	1990
Die Hard Trilogy	6990
Driver	11990
Duke Nukem: Time to Kill	11990
Everybody's Golf	1990
Evil Zone	11990
Fifa '96	1990
Fifa '97	1990
Fifa '98 Pl.	6990
Fifa '99	5490
Fluid	1990
Forsaken	1990
Ghost in the Shell	1990
Heart of Darkness Pl.	5490
Hercules Action Game	5990
Int. Superman Soccer	1990
Jurassic Park 2 Pl.	6990
KKND Krossfire	11990
Kula World	8990
Kurushi	7990
Legend	11990
Libero Grande (Demo)	490
Medieval	8990
Men in Black	8990
Metal Gear Solid	11990
Monaco GP2	8990
Moto Racer 2	11990
Moto Racer Pl.	6990
Nascar '98 + joypad	9990
NBA '98	6990
NBA '99	8990
Need for Speed 4	11990
NHL '97	1990
NHL '98	6990
NHL '98 + joypad	10990
NHL Face off 99	8990
Ninja	8990
Pandemonium	6990
Perfect Assassin	1990
Pitfall 3D	7990
Pool Hustler	11990
Populous 3	11990
Premier Manager '98	6990
Rascal	6990
Rayman Pl.	6990
Ridge Racer Type 4	11990
Rival Schools	6990
Sanghai True Valor	11990
Sentient	1990
Shadow Gunner	1990
Skullmonkeys	6990
Small Soldiers	5490
Soulblade Pl.	6990
Sports Car GT	11990
Spyro the Dragon	8990
Street Skater	11990
Super Pang Collection	6990
Syphon Filter	11990
Tenchu	11990
Theme Hospital	6990
Time Crisis Pl.	5990
Tobal No. 1	1990
TOCA 2	11990
Toca Touring Car	6990
Tomb Raider 3	11990
Tommi	11990
True Pinball	5990
V-Rally	5990
V-Rally 2	11990
Wargames	5490
Warzone WWF	6990
World Cup 98	6990
Xevious	1990
Zero Divide 2	1990

A "Playstation" a Sony Computer Entertainment bejegyzett védjegye. FIGYELEM! Akciónk halmozottan nem érvényes! Akciónkban valamelyik akciós program később jelenik meg mint a hirdetés, úgy előrendelhető az üzletben és bonyolítjuk. A CD-t a számítógépezőnk hozza a megrendelésre.

PSM04

<http://mobile.ericsson.com>
<http://www.ericsson.hu>

Ez nem véletlen!



Az új Ericsson T10 nagyon diszkrét telefon. *Káprázatos Kék*. Például a rezgő hívásjelző miatt. *Stílusos Sárga*. És azért, mert kicsi. *Rabul ejtő Rózsaszín*. Mégis, 900-as és 1800-as GSM hálózaton egyaránt használhatja. *Lélegzetelállító Lila*. Rádásul a kijelzője háromsoros. *Tündöklő Türkiz*. Csak a színei nem nevezhetők diszkrétnek. De ez sem véletlen.

ERICSSON 